

**VERKKO
NUORTEN
KOKEMANA JA
KERTOMANA**

**VERKKO
NUORTEN
KOKEMANA JA
KERTOMANA**



Toimittaja: Heikki Lauha

Kansi ja taitto: Sofia Wilkman

Kirja on julkaistu Creative Commons Nimeä 4.0 (CC BY 4.0) -lisenssillä.

ISBN 978-951-9245-26-3 (nid.)

ISBN 978-951-9245-27-0 (PDF)

Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus

www.verke.org

info@verke.org

Paino: Paintek Pihlajamäki Oy, Helsinki 2015



nuorisosaiainkeskus
HELSINGIN KAUPUNKI

Opetus- ja kulttuuriministeriö

A large, irregular red brushstroke shape serves as a background for the title text. The text is written in a bold, white, hand-painted style.

VERKKO NUORTEN KOKEMANA JA KERTOMANA

Verke – Verkkonuoris työn valtakunnallinen kehittämiskeskus, Helsinki 2015

SiSÄLLYs

ESIPUHE	7
---------------	---

LUKU 1: JOHDATUS NUORTEN VERKKOMAAILMAAN

Heikki Lauha:

Nuorisotyöntekijä, nuorten kokemusmaailman asiantuntija	13
---	----

Johanna Sumiala & Leena Suurpää:

Nuoruus mediakaupungissa – tutkimuksen ja kasvatuksen muuttuvat ympäristöt	17
---	----

Annukka Lehtikangas:

Mitä verkko merkitsee nuorelle?	21
---------------------------------------	----

LUKU 2: IDENTITEETIN RAKENTAMINEN

Elina Noppi:

Nuori bloggaajakin miettii yleisöään	29
--	----

Karoliina Talvitie-Lamberg:

Vlogit osallistumisen ja itsensä esittämisen areenoina	32
--	----

Noora Väisänen:

Mitä bloggaaminen merkitsee minulle?	34
--	----

Eliisa Vainikka:

Anonyyminä verkossa	36
---------------------------	----

Silja Nielsen:

Seksiviestejä kirjoittavat myös nuoret itse	39
---	----

LUKU 3: VUOROVAIKUTUS JA YHTEISÖLLISYYS

Mikko Villi:

Selfie yhdistää	45
-----------------------	----

Janne Matikainen:

Jakaminen ja avautuminen verkossa	48
---	----

Mikko Hautakangas:

Iloiset pojat ja värikkäät ponit	51
--	----

Otto Jokinen:

Sosiaalisen median suurkuluttaja 54

Ellimaija Tanskanen:

Yhteisöllisyys Tumblyssa 57

LUKU 4: OSALLISUUS JA TOIMIJUUS

Lauri Sundberg & Saku Räsänen:

Vinkkejä, viihtyisyyttä ja vuorovaikutusta – Nuorten osallisuus
anonymyymeissä verkkoyhteisöissä 63

Iida & Milla:

Apparina Netarissa – mistä on kyse? 67

Alex Ihonen:

Peliharrastus, level 2 70

Jenna Pulkkinen:

Muutakin kuin Pokémon – lyhyt oppimäärä animeesta ja mangasta ... 72

Juha Leinonen:

Internetin hallintaan osallistuminen demokratiakasvatuksena 75

LUKU 5: NUORTEN VERKKOMAAILMA JA NUORISOTYÖ

Suvi Uski:

Aitous verkkovuorovaikutuksessa: mitä ja miten? 81

Marcus Lundqvist:

Nuorisotyöntekijän normipäivä 85

Pasi Tuominen:

Esports nuorisotyöhön 87

Suvi Tuominen:

Mitä jokaisen nuorisotyöntekijän pitää osata? 89

KIRJOITTAJAT 91

Osallistuin netissä mielenkiintoiseen keskusteluun. Aiheena oli Helsingin Sanomissa helmikuussa julkaistu haastattelu Piilaaksossa asuvasta it-yrittäjä Jyri Engeströmistä, jossa hän esittää näkemyksiään digitaalisen teknologian vaikutuksesta aikuisten ja lasten elämään. (Sosiaalisen median pioneeri: Lapset pois netistä ja aikuiset Tinderistä, HS 12.2.2015) Keskustelupalstoilla artikkeli herätti tunteita laidasta laitaan. Monissa herätti närää erityisesti artikkelin otsikko. Koettiin, että jälleen kerran mediassa lietsotaan moraalipaniikkia digitaalisen teknologian ja internetin käytöstä sen sijaan, että asiasta käytäisiin eri näkökulmat huomioivaa ja faktoihin perustuvaa kiihкотonta keskustelua.

Jos mennään huomionhakuista kohuotsikkoa syvemmälle ja tarkastellaan, mitä Engeström oikeastaan halusi haastattelussa sanoa, voidaan jutusta nostaa monia tärkeitä keskustelunavauksia. Hänen keskeinen sanomansa on, että digitaalinen teknologia, internet ja sosiaalinen media ovat luoneet yhteiskunnastamme sellaisen, jossa inhimillisyys ja inhimillinen toiminta ovat jääneet viihteellisuuden, pinnallisuuden ja nautinnon tavoittelun varjoon. Seurauksena on ollut hänen mukaansa se, että esiinnyimme netissä pröystäillen kuin riikinkukot ja janoamme lähinnä vain yksinkertaista, hauskaa ja koukuttavaa sisältöä. Lisäksi vanhemmuutta ja kasvatustavasta ulkoistetaan entistä enemmän koneille ja erilaisille mediapäätelaitteille.

Engeström on toki aiheesta huolissaan. Huomaan itsekini uppoutuneeni lukuisia kertoja tuntikausiksi iPadin ääreen pelaamaan yksinpelejä tai katsomaan videoita, jotka kaikista viihdyttävyydestään huolimatta tuskin ovat parantaneet elämänlaatuani millään tavalla. Tunnistan itsestäni myös Engeströmin esittämän huolen, että sosi-

aalisessa mediassa luomamme maailma on usein varsin yksipuolinen ja kiillotettu. Ja varmasti on monia vanhempia, jotka tunnistavat hetkiä, jolloin helpompaa on ollut laittaa lapsi katsomaan tabletilta elokuvaa kuin lukea yhdessä satukirjaa.

Samalla koen, että syyttävää sormea heristellään liikaa ja väärään suuntaan. Digitaalinen teknologia ja internet ovat viime kädessä vain välineitä, aivan kuten kynä, paperi tai kirja. Oleellisempaa on pohtia, miten niitä käytetään – hallitusti. Onko nykyinen elämämme keskittynyt liikaa erilaisten koneiden ja laitteiden ympärille? Onko digitaalinen teknologia tehnyt meistä jollain lailla laiskempia, turhamaisempia tai ahneempia? Ehkä on, ehkä ei. Varmasti meillä jokaisella on peiliin katsomisen ja itsekritiikin paikka.

Digitaalista teknologiaa koskeva juupas-eipäs-keskustelu on usein kuitenkin hehdelmätöntä, ja hankalamman siitä tekee, kun syyttävä sormi kohdistetaan nuoriin ja heidän uudenlaisiin tapoihinsa kommunikoida ja toimia digitalisoituneessa maailmassa. Nuorten moralisointi on varmasti joskus ihan aiheellista, mutta usein se on myös oman kasvatusvastuun pakoilua: kasvatusvastuu ulottuu tänä päivänä myös verkko-maailmaan ja edellyttää muun muassa uudenlaista media- ja teknologiakasvatusta. Ympäröivä maailmamme ei ole sama kuin kolmekymmentä vuotta sitten, eikä se tule seuraavan kolmenkymmenen vuoden päästä olemaan sama kuin nyt. Tulevaisuudessa vaadittavat tiedot ja taidot ovat erilaisia kuin tänä päivänä. Olisiko siis meidän aikuis-ten aika ottaa pää pois pensaasta, laskea syyttävä sormi alas ja avata silmät ja korvat?

Verkko nuorten kokemana ja kertomana –artikkelikokoelman tavoitteena on synnyttää moniäänisempää keskustelua nuorten verkkomaailmasta. Kokoelman kantavana teemana on tarjota näkökulmia siihen, mitä mahdollisuuksia nuorten verkko-maailmaan liittyy ja millaisia kokemuksia ja merkityksenantoja nuorilla on liittyen verkon ja verkkomedioiden käyttöön sekä toimimiseen erilaisissa verkkoyhteisöissä. Tähänastinen keskustelu nuorten verkkomaailmasta on ollut mustavalkoista, osin jopa ristiriitaista. Yhtäältä on puhuttu koodaustaitojen tarpeellisuudesta tulevaisuuden työ-markkinoilla ja peliteollisuuden merkityksestä elinkeinoelämälle. Toisaalta on luotu pelkoa siitä, miten digitaalinen teknologia ja internetin lisääntynyt käyttö synnyttää nuorissa riippuvuutta, altistaa heidät haitalliselle sisällölle ja mahdollistaa nuorten hyväksikäytön. Nuorten verkkomaailma on kuitenkin paljon rikkaampaa. Se on oman identiteetin rakentamista, yhteisöllisyyttä ja vuorovaikutusta sekä moninaista osallisuutta ja toimijuutta. Se on kasvamista aikuiseksi ja yhteiskunnan täysivaltaiseksi jäseneksi. Ja siinä meillä kasvattajilla on keskeinen rooli olla mukana kanssakulkijana, tukijana ja peilinä.

Artikkelikokoelman kirjoittajina ovat toimineet sekä nuoret itse että nuorten verkkomaailmaan perehtyneet tutkijat ja asiantuntijat. Kirjan sisältö on kerätty ja toimitettu Verken verkkosivustolla vuosien 2014–2015 aikana julkaistuista Viikon näkökulma –kirjoituksista. Teoksen johdantoluvussa nuorten verkkomaailmaa lähestytään laajemmin yhteiskunnallisena ja tutkimuksellisenä ilmiönä. Tämän jälkeen aihetta

tarkastellaan kolmen teemakokonaisuuden kautta, joita ovat identiteetin rakentaminen, vuorovaikutus ja yhteisöllisyys sekä osallisuus ja toimijuus. Viimeisessä luvussa nuorten verkkomaailmaa pohditaan nuorisotyön ammatillisesta näkökulmasta.

Tämä julkaisu ei pyri olemaan kaikenkattava teos nuorten verkkomaailmasta, vaan sen tavoitteena on tehdä nuorten kokemusmaailmaa näkyväksi. Vaikka aihetta tarkastellaan pääasiassa mahdollisuuksien ja positiivisten ilmiöiden kautta, ei tarkoituksena ole lakaista kriittistä keskustelua ja huolipuhetta maton alle. Monenlaisia näkökulmia tarvitaan avoimessa, hedelmällisessä ja eteenpäin vievässä dialogissa.

Haluan lopuksi kiittää lämpimästi kaikkia kirjan kirjoittajia. Erityiskiitokset haluan osoittaa rohkeille nuorille kirjoittajille: Alexille, Ellimajalle, Iidalle, Jennalle, Millalle, Nooralle ja Otolle. Nämä nuoret ovat mainio osoitus siitä, että kuuntelemalla, kysymällä, kiinnostumalla ja keskustelemalla voi itsellekin kovin vieraalta tuntuvat asiat avautua aivan uudella tavalla. Toivon mukaan jatkossa nuorten verkkomaailmasta käydään keskustelua avoimemmin, rohkeammin ja ennakkoluulottomammin. Ja niin, että nuorten oma ääni tulee varmasti kuulluksi.

Hiihtolomaviikon hiljentämässä Helsingissä 17.2.2015,

Heikki Lauha

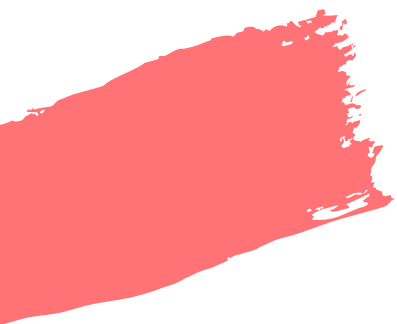
Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus



LUKU 1:

JOHDATUS NUORTEN VERKKOMAAILMAAN





NUORISO- TYÖNTEKIJÄ, NUORTEN KOKEMUSMAAILMAN ASiantuntija

HEIKKI LAUHA

"The internet is a reflection of our society and that mirror is going to be reflecting what we see. If we do not like what we see in that mirror the problem is not to fix the mirror, we have to fix society." Vint Cerf

Nuorten verkkomaailma on meille yhä monella tapaa tuntematon alue. Vaikka tiedämme, että nuorten vapaa-aikaan kuuluu keskeisenä osana erilaisen pikaviesti- ja some-palvelujen käyttö, pelaaminen, videoiden katselminen, blogien ylläpitäminen ja niin edelleen, meidän on edelleen vaikea ymmärtää miksi ja miten nuoret toimivat erilaisissa verkkoympäristöissä.

Julkisessa keskustelussa nuorten verkkomaailmaa on käsitelty tyypillisesti moralisoivaan sävyyn: internet sisältää lapsen ja nuoren kehityksen kannalta haitallista sisältöä ja eri verkkoympäristöissä nuoret joko kiusaavat toisiaan tai aikuiset ovat heitä siellä ahdistelemassa. Johtopäätöksenä on helposti se, että niin nuoriin kuin internetiin tarvitaan lisää kontrollia ja valvontaa.

Nuoriin kohdistuvassa moralisoinnissa ei sinänsä ole mitään uutta. Eri vuosikymmeninä aikuiset ovat kauhistelleet nuorten toimintaa ja heidän edustamiaan kulttuurisia ilmiöitä. Uutta on se, että digitaalinen teknologia ja internet ovat muuttaneet perustavanlaatuisesti maailmaamme eikä kyse ole vain ohimenevästä muoti-ilmiöstä. Tämän muutoksen etulinjassa ovat nuoret, mikä haastaa perinteisen valta-asetelman. Kasvattajan näkökulmasta tämä muodostaa ongelman: mikä on minun kontrollini ja valta-asemani suhteessa nuoreen, jos en ole tietoinen siitä, missä hän on, kenen kanssa ja mitä hän siellä tekee.

NUORET OVAT NUORIA, MYÖS INTERNET-AIKAKAUDELLA

Vedetään kuitenkin rauhassa syvään henkeä ja pohditaan sitä, mitkä asiat eivät ole oleellisesti muuttuneet. Nuorilla on kautta historian ollut tarve luoda omia rajattuja sosiaalisia tiloja, joita he voivat itse kontrolloida ilman aikuisten jatkuvaa valvontaa ja aikuisten asettamia odotuksia ja vaateita. Erilaisten nuorisokulttuurien muodostuminen onkin pohjautunut haluun tulkita omalla tavalla elinympäristöä ja osoittaa riippumattomuutta sekä myös osaltaan toimia vastareaktionä vanhemmille sukupolville. Tavat erottautua ovat perustuneet niin tietynlaiseen pukeutumiseen, puhetapaan kuin musiikkimakuun.

Tätä taustaa vasten ei ole oikeastaan lainkaan yllättävää, miksi nuoret haluavat rakentaa verkossa aikuisista vapaita tiloja. Amerikkalainen mediatutkija Danah Boyd on todennut, että kyse ei ole niinkään siitä, että nuoret haluaisivat verkossa piiloutua aikuisilta, vaan he haluavat suojella omaa yksityisyyttään. Boyd korostaakin, ettei nuorille verkon käytössä ole kyse virtuaalisen ja reaalisen maailman erottamisesta toisistaan, vaan toimimisesta monissa erilaisissa sosiaalisissa ympäristöissä. Tämä on keskeistä identiteetin rakentamisessa ja yhteisöön ja yhteiskuntaan kasvamisessa. Aivan kuten nuoret eivät halua vanhempiensa tonkivan heidän huonettaan tai vahtivan heidän jokaista liikkettään, he eivät myöskään halua vanhempia verkkoon moderoimaan jokaista klikkausta tai kaverin kanssa käytyä keskustelua.

KIINNOSTU NUOREN VERKKOMAAILMASTA

Jos lähtöoletuksena on se, että nuoret haluavat muodostaa aikuisista vapaita tiloja, mikä on silloin aikuisen ja etenkin nuorisotyön ammattilaisen rooli ja tehtävä? Tivistetysti voisi sanoa, että tehtävänä on oman ymmärryksen lisääminen ja nuoren tukeminen.

Ymmärryksen lisääminen lähtee kiinnostuksen osoittamisesta nuorelle siihen, mitä hän tekee verkossa, kenen kanssa ja miksi. Kun nuorilta on kysytty verkon ja eri verkkovalineiden käyttöä, keskeisiksi motiiveiksi nousee halu olla vuorovaikutuksessa ja kokea yhteenkuuluvuutta toisten ihmisten kanssa. Näkökulmasta riippuen asiassa ei joko ole mitään uutta ja yllättävää, tai universaali ajatus yhteisöllisyyden kaipuusta voi tuntua hyvinkin helpottavalta varsinkin niille, jotka ovat luokitelleet älypuhelinta tai tietokonetta käyttävän nuoren todellisuudesta vieraantuneeksi ja muista ihmisistä syrjäytyneeksi.

Nuoren verkkomaailmaa koskevien ilmiöiden ymmärtäminen ei kuitenkaan tarkoita automaattisesti niiden hyväksymistä. Monet nuoria koskevat verkkoilmiöt kun ovat juuri sellaisia, ymmärrettäviä mutta eivät hyväksyttäviä. Jos varhaisteini lataa itsestään kuvia aikuisille suunnatulle deittisivustolle, on ymmärryksen ja hyväksynnän raja häilyvä. Toisaalta, niin sopimattomalta kuin toiminta tuntuukin, tulisi asiaa myös tarkastella kiihkottomammin: Mitä ilmiö kertoo nyky-yhteiskunnasta, jossa ulkonäköä ja visuaalisuutta arvostetaan? Tai mitä se kertoo yksittäisestä nuoresta, joka haluaa toiminnallaan kokeilla rajojaan ja hakea hyväksyntää muilta?

NUORI HAKEE JA TARVITSEE PEILEJÄ

Juuri tässä tarvitaan aikuista, oli kyse sitten vanhemmista tai kasvatusalan ammattilaisista. Nuori hakee ja tarvitsee kasvuympäristössään peilejä, joiden kautta hän pyrkii hahmottamaan maailmaa ja rakentamaan identiteettiään.

Tutkija Danah Boyd katsoo, että aikuisten yleensä hyvää tarkoittava suojelumentaliteetti nuorten internetin käyttöä kohtaan pikemminkin synnyttää moraalipaniikkia ja sitä kautta ylläpitää ja jopa vahvistaa olemassa olevia valtasuhteita. Sosiaaliset suhteet, identiteetin rakentaminen ja koko maailmankuvan muotoutuminen pohjautuvat perinteisiin mekanismeihin, ja internet toimii näiden mekanismien ja ilmentymien peilinä sekä suurennuslasina. Siten internet tuo näkyviin ja suurennuslasin tavoin jopa korostaa yhteiskunnassa vallitsevia epätasa-arvoisia rakenteita. Sen vuoksi monien teknologiauskovaisten ajatus siitä, että internet toisi uudenlaista tasa-arvoa ja lisäisi avoimuutta, ei toimi, koska nuorten oppimat käyttäytymismallit ovat perinteisiä ja vanhemmilta opittuja.

Tästä johtuen niin vanhempien kuin kasvatusalan ammattilaistenkaan ei tulisi heijastaa omia ennakkokäsityksiään internetistä suoraan nuoriin, vaan tutkia ja käydä avointa dialogia nuoren kanssa internetin mahdollisuuksista ja riskeistä. Keskeistä on tukea nuorta prosessissa, jossa omakohtainen kokemus muuttuu tiedoksi ja taidoksi ymmärtää sekä tulkita ympäröivää maailmaa.

NUORISOTYÖNTEKIJÄ ON NUORISON ASIAANTUNTIJA

Palataan kuitenkin vielä hetkeksi ymmärrykseen ja tietoon. Tällä hetkellä nuorten verkkomaailmaa koskevaa keskustelua vetävät lähinnä sosiaalisen median asiantuntijat, yhteisömanagerit ja muut teknologia-alan ammattilaiset. Väheksymättä millään lailla heidän asiantuntijuuttaan, asetelma tuntuu vinoutuneelta. Kasvatus- ja nuorisotalan ammattilaisten keskeisimpiä tavoitteita ja osaamisalueita ovat kuitenkin nuoren kasvun ja oman toimijuuden tukeminen sekä sosiaalinen vahvistaminen. Eikö näiden teemojen pitäisi olla keskiössä myös silloin, kun puhutaan nuorten verkkomaailmasta?

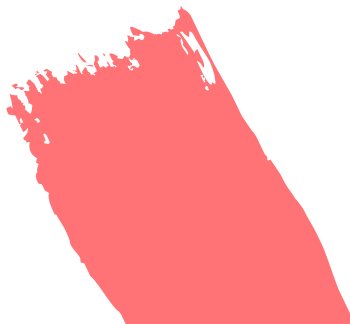
Toinen mielenkiintoinen ilmiö liittyy nuorten verkkomaailmaa koskevan tiedon keräämiseen. Perinteisesti tätä tietoa ovat keränneet yritykset erilaisilla käyttäjäkyselyillä omiin kaupallisiin tarkoituksiinsa sekä yleishyödylliset toimijat, joille selvitysten tuottaminen on toiminut usein oman toiminnan kehittämistyökaluna. Ongelmana selvityksissä on ollut se, että ne lähestyvät aihetta usein varsin kapea-alaisesti organisaation omista lähtökohdista käsin. Tarvetta olisikin objektiivisen ja syvemmän kuvan luomiseen nuorten motiiveista, intresseistä, asenteista ja toimintatavoista, joissa pyrittäisiin kuvaamaan nuorten verkkomaailmaa ja erilaisia verkkoympäristöjä nuorten sosiaalisen kontekstin näkökulmasta.

Sosiaalisen kontekstin ymmärtäminen on keskeistä siksi, että eri verkkosivustoilla, -palveluilla ja -yhteisöillä on erilaiset sosiaaliset toimintamekanismit, normit ja käytännöt. Ilman näiden ilmiöiden tuntemusta ja asettamista omaan kontekstiinsä on myös vaikea ymmärtää nuorten kokemusmaailmaa. Kun vedämme pikaisia johtopä-

töksiä esimerkiksi siitä, mitä verkkopalveluja nuoret käyttävät tai millaista sisältöä he näkevät ja kuluttavat, saatamme itse asiassa tehdä hyvin virheellisiä tulkintoja heidän motiiveistaan, asenteistaan ja toimintatavoistaan.

Nuorisotyöllä on merkittävä rooli toimia suorassa kosketuspinnassa nuoriin heidän vapaa-ajallaan. Tätä tulisi hyödyntää paremmin paitsi tiedon tuottamisessa myös nuorten kokemusmaailman esiin tuomisessa. Varsinkin jos halutaan, että nuorisotoimialan kehittäminen rakentuu tietopohjaiselle kehittämistyölle, tarvitaan siihen vahvaa tieteellisen tutkimustiedon ja nuorisotyön arjesta kumpuavan kokemustiedon välistä dialogia. Ja juuri tähän tarvitaan nuorisoalan kokemustiedon asiantuntijoita, nuorisotyöntekijöitä. Se edellyttää samalla työntekijöiltä kiinnostusta nuoria ja nuorten maailmaa kohtaan, myös verkossa.

Kirjoituksessa on hyödynnetty tutkija Danah Boydin vuonna 2014 julkaisemaa teosta "It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens". Boydin pyrkimyksenä on avata aikuisille, millaiselta nuorten elämä näyttää verkottuneessa maailmassa, jossa interaktiivinen media on keskeinen osa nuorten jokapäiväistä elämää ja kommunikaatiota.



NUORUUS MEDIKAUPUNGISSA - TUTKIMUKSEN JA KASVATUKSEN MUUTTUVAT YMPÄRISTÖT

● JOHANNA SUMIALA & LEENA SUURPÄÄ | Julkaistu Verken sivuilla 23.6.2014

Mediakaupunki on ilmiö, joka askarruttaa tänä päivänä mitä erilaisimpia nuorten parissa toimivia tahoja niin tutkimuksen, kasvatuksen, politiikan kuin taloudenkin kentillä. Niinpä mediakaupunkiin käsitteenä voi törmätä yhtä hyvin kriittisen urbaanin aikalaisanalyysin, nuoria(kin) koskettavan kaupunkipolitiikan kuin kaupunkibrändäämisen visionäärin piireissä. Ilmiönä mediakaupunki ei ole tietenkään uusi, joskin sen historia paikantuu eri maissa ja kaupunkitiloissa eri ajanjaksoihin. Median ja kulttuurin tutkija Scott McQuiren (2008) mukaan mediakaupungin juuret ovat jäljitettävissä ainakin Euroopassa jo 1800-luvun puoliväliin, ja ne liittyvät ennen kaikkea maaltamuuttoon, modernisaatioon ja teknologian kehittymiseen. Suomessa myöhäinen ja suhteellisen ripeä kaupungistuminen merkitsee myös mediakaupungin myöhäistä rantautumista suomalaiseen kulttuuriin. Käsite taitaa loistaa poissaolollaan myös mediakasvatuksen keskusteluissa.

1900-luvun lopun ja 2000-luvun alun kulttuurin rajun digitalisoitumisen myötä mediakaupunki on kuitenkin levittäytynyt osaksi nuorten urbaania todellisuutta myös Suomessa tavalla, joka ei ollut aiemmin mahdollista. Ajatus mediakaupungista laajenee nyt myös perinteistä urbaania keskustaa laajemmalle alueelle lähiöihin, taajamiin, pikkukaupunkeihin ja maaseudulle asti. Älypuhelimien ja tablettien kautta nuorten henkilökohtaisista näytöistä ja niiden avaamista sosiaalisista maailmoista on tullut osa julkista mediakaupunkia ja siihen kytkeytyvää urbaania nuorisokulttuuria

– osittain jopa asuin- ja elinympäristöstä riippumatta. Olennaista mediakaupungissa on ajatus, että se pitää sisällään urbaanin elämänmuodon, johon kuuluu yhtäältä fyysisten ja virtuaalisten tilojen jatkuva ylittäminen ja toisaalta niiden samanaikaisuus. (Vrt. McQuire 2008; Georgiou 2011.) Selfieitä näppäilevä ja niitä postaileva kaupungissa suunnistava ruutua tuijottava nuori lienee mediakaupungin arkkityyppi – kasvattajan *hyvä vihollinen*.

MONIKASVOINEN MEDIAKAUPUNKI HAASTAA KASVATTAJAT

Nuoret ovat monella tapaa mediakaupungin ytimessä. Mediakaupungin nuoruuskuva täyttyy paradokseista, ei vähiten kasvatuksen näkökulmasta katsottuna. Diginatiiveina pidettyihin nuoriin ladataan odotuksia paitsi nykyisen myös tulevaisuuden mediakaupungin rakentajina. Samaan aikaan nuoruus herättää mediakaupungissa erilaisia moraalisia paniikkeja. Lukemattomien näyttöjen ja mainostaulujen täyttämässä julkisissa tiloissa aikaansa viettävät nuoret koetaan uhkaksi niin totutulle mediakasvatuksen ohjeistolle kuin kiiltäväpintaiselle mediakaupungin kaupalliselle järjestykselle. Nuorten elämään mediakaupungin virtuaalisilla kaduilla liittyy myös muita pelkoja. Etenkin mediakaupungin tarjoamien virtuaalisten tilojen pelätään aika ajoin nielaisevan nuoret kokonaan ja vieraannuttavan heidät fyysisistä kasvuympäristöistään ja siten syrjäyttävän heidät mediakaupungin ”todellisesta” elämästä.

Totta eittämättä on, että tämän päivän mediakaupungissa nuoret kiinnittyvät kaupunkien sosiaalisiin ja kulttuurisiin maailmoihin paitsi fyysisten katujen, ostoskeskusten, asemien, nuorisotilojen ja kahviloiden, myös mobiiliteknologian mahdollistamien virtuaalisten tilojen, kuten Facebookin, Twitterin, WhatsAppin, YouTuben, Instagramin tai SoundCloudin kautta. Kulttuurimaantieteilijä Doreen Masseyta (2005) mukaillen on mahdollista ajatella, että mediakaupunki on sosiaalisesti tuotettu tila (space), jossa risteävät useat fyysiset ja virtuaaliset ulottuvuudet. Mediakaupungin monikasvoisuus tekee siitä kasvattajille kimurantin kasvatuksen kohteen ja ympäristön. Se tarjoaa nuorille uusia mahdollisuuksia elää kaupunkilaisina, mutta pitää samalla sisällään monenlaisia lausuttuja ja vaiettuja rajoja ja hierarkioita. Nuorten mahdollisuudet osallistua mediakaupungin elämään ovat hyvin erilaiset riippuen heidän sosioekonomisesta taustastaan ja asuinpaikastaan. Nuorilla on myös keskenään hyvin erilaisia sosiaalisia ja kulttuurisia pääomia (liittyen muun muassa ikään, sukupuoleen tai etniseen taustaan) ottaa haltuun mediakaupunkia. Mediakaupungissa erotautumisen keinot liittyvät tyypillisesti myös kulutusyhteiskuntaan ja siihen liittyviin elämänpolitiikkoihin. Mediakaupungissa viimeisimpiä trendejä luovat tyyli-ikoneiksi nousseet teini-ikäiset muotibloggarit jakavat saman verkon todellisuuden erilaisten elämäntapaskenaarioita luovien media-aktivistiryhmien kanssa. Sosiaalisesti täydelliseen mediakaupunkiin liittyy myös uudenlaista yksinäisyyttä ja ulossulkemista. Se on julma ja karu todellisuus sille, jonka tekemisiä kukaan ei seuraa, jaa tai peukuta.

MEDIAKAUPUNKI KUROTTAUTUU PERINTEISTEN KASVATUSYMPÄRISTÖJEN TUOLLE PUOLEN

Nuoriso- ja mediatutkimuksen näkökulmasta tarkasteluna mediakaupunki haastaa tutkijoita, mutta myös nuorten parissa työskenteleviä kasvattajia ja vanhempia monin tavoin. Sukupolvien ohipuhumista välttääksemme meidän on hahmotettava entistä tarkemmin, millainen mediakaupunki on tämän päivän nuoren kasvuympäristönä. On yritettävä nähdä näyttöjen ja mainostaulujen pintaa syvemmälle sekä helpon huolen tuolle puolen. Miten fyysinen ja virtuaalinen tekeminen, oleminen ja kuuluminen ilmenevät mediakaupungissa? Kuka näitä ehtoja määrittelee ja millä tavoin? Miten nuoret itse kokevat mediakaupungin arjen? Kysymykset ovat paitsi teoreettisia, myös äärimmäisen käytännöllisiä. Ne vaativat tutkijoita ja kasvattajia jalkautumaan monipaikkaisesti mediakaupungin todellisuuksiin – niin fyysisille kuin virtuaalisille kaduille. Vasta sitten voimme alkaa ymmärtää sitä, millaisia horisontteja, utopioita, kokemuksia ja elämysmaailmoja tämä alati muutoksessa oleva ympäristö tarjoaa nuorille. Olennaista on pohtia myös sitä, millaisia pelkoja ja uhkia mediakaupunkiin kasvuympäristönä liittyy toisaalta aikuisyhteiskunnan, toisaalta nuorten itsensä näkökulmasta.

Mediakaupunki pakenee perinteisiä institutionaalisia raameja. Sen läsnäolon voi tunnistaa koulussa tai nuorisotalolla, mutta elämää mediakaupungissa ei voi tarkastella vain näiden institutionaalisten tai organisatoristen rakenteiden kautta tai välityksellä. Samaan aikaan on muistettava, ettei virtuaalinen todellisuus(kaan) ole mikään vapauden valtakunta. Erityisesti sosiaaliseen mediaan usein liitetyt utopiat osallistumisen kulttuurista (participatory culture), joiden ilmenemismuotona amatöörivideoita, postauksia ja blogeja tyypillisesti pidetään, tuotetaan mediakaupungissa lähes poikkeuksetta ylikansallisten toimijoiden tarjoamien palvelujen määrittelemien sääntöjen mukaan. Lopuksi, ei sovi unohtaa, että vaikka käsitteenä mediakaupunkia voidaankin pitää aikuisten luomana tuotoksena, sen elävät todeksi eri-ikäiset kaupunkilaiset. Nuorten todellisuudessa erilaiset vertais- ja alakulttuurit ovat olennaisessa roolissa, kun mediakaupunkia luodaan ja eletään todeksi erilaisissa fyysisen ja virtuaalisen rajapinnoissa.

Näiden mediakaupungin todellisuuksien ymmärtäminen edellyttää siirtymiä tutkimuksen ja kasvatuksen kentillä. Mediakaupungin lukutaito peräänkuuluttaa vahvaa nuorisokulttuurista lukutaitoa, kuten nuorten vertaissuhteiden ymmärtämistä niin nuorten kokemusten kuin yhteiskunnallisten olosuhteiden tasoilla tai kasvatuksen monipaikkaisuuden käsittämistä. Formaalien aikuislähtöisten oppimisympäristöjen ohella mediakaupunkilaisen taidot karttuvat informaaleissa vertaisympäristöissä. Mediakaupunki haastaa myös mediakasvatuksen tietopohjaa. Mediassa vietetyn ajan analyysin sijasta tarvitsemme huolellista analyysia siitä, miten nuoret elävät ja kokevat arkensa monipaikkaisessa mediakaupungissa. Tämän jäljittäminen vaatii ennakkoluulottomia tutkimisen ja kasvatuksen asetelmia.

Kirjoitus pohjautuu julkaisuun Titus Hjelm, Minttu Tikka, Leena Suurpää & Johanna Sumiala (2014). Nuorten arkiset katupoliitikat mediakaupungissa. Avauksia kaupunkitilan rajojen etnografiseen tutkimiseen. *Media & viestintä* 37:1, 48–61, joka on osa laajempaa tutkimushanketta *Youth Street Politics in the Media Age*. Hanke on Nuorisotutkimusverkoston, Helsingin yliopiston Viestinnän oppiaineen ja University College Londonin yhteinen tutkimusprojekti (2012–2014). Projektin rahoittaja on Helsingin Sanomain Säätiö.

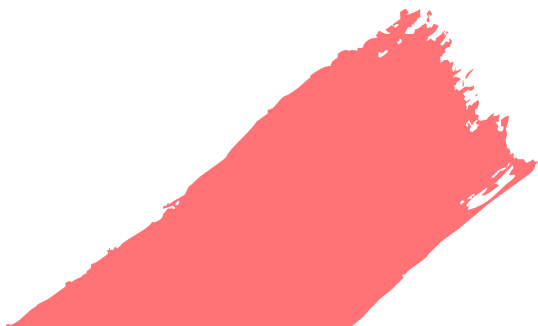
LÄHTEET:

Georgiou, Myria (2011). Media and the city: Making sense of place. *International Journal of Media & Cultural Politics* 6: 3, 343–350.

Hjelm, Titus; Tikka, Minttu; Suurpää, Leena & Sumiala, Johanna (2014). Nuorten arkiset katupoliitikat mediakaupungissa. Avauksia kaupunkitilan rajojen etnografiseen tutkimiseen. *Media & viestintä* 37:1, 48–61.

Massey, Doreen (2005). *For space*. London: Sage.

McQuire, Scott (2008). *The media city: Media, architecture and urban space*. London: Sage.



MITÄ VERKKO MERKITSEE NUORELLE?

 **ANNUKKA LEHTIKANGAS** | Julkaistu Verken sivuilla 10.11.2014

Verkko tarjoaa nuorelle toimintaympäristön monenlaisten identiteettien kokeilemiseen ja esittämiseen. Verkossa nuori voi myös kokeilla monipuolisia vuorovaikutuksen tapoja sekä saada uudenlaisia yhteisöllisyyden kokemuksia. Nämä teemat nousivat erityisesti esille Verken toteuttamassa kartoituksessa, joka koskee vuosina 2010–2014 julkaistua nuorten verkko-kulttuuria käsittelevää kotimaista tutkimusta.

Identiteetin rakentamisen, vuorovaikutuksen sekä yhteisöllisyyden teemojen korostuminen ei sinänsä ole yllättävää, kun ajatellaan nuorten tämänhetkistä internetin käyttöä, jolle on tyypillistä muun muassa itsensä aktiivinen esiintuominen blogien ja vlogien kautta sekä vilkas sosiaalinen kanssakäyminen verkon erilaisilla peli- ja keskustelufoorumeilla. Kuitenkin ennen kuin hyppään käsittelemään kartoituksen keskeisiä tuloksia, valotan hieman sen taustaideaa ja toteutusta.

VERKKOKULTTUURI KARTOITUKSEN KOHTEENA

Mitä tiedetään olemassa olevien tutkimusten perusteella nuorten verkkokulttuurista? Entä mitä ne kertovat nuorten omista kokemuksista ja merkityksenannoista verkossa toimimiseen liittyen? Näihin kysymyksiin vastaaminen oli yksi keskeisistä tavoitteista, kun aihepiiriä koskevaa tutkimusta ryhdyttiin kartoittamaan.

Kartoituksen aineistona olivat kotimaiset vuosina 2010–2014 pääosin sähköisesti julkaistut tutkimusraportit, tieteelliset artikkelit ja opinnäytteet (väitöskirjat, lisensiaatintyöt, pro gradu -tutkielmat sekä ammattikorkeakoulujen opinnäytetyöt). Aineis-

ton analysoinnin keskeisenä tavoitteena oli tiivistää ja jäsentää viime vuosien aikaista kotimaista tutkimustietoa nuorten kokemuksista ja merkityksenannoista verkkoon sekä verkossa toimimiseen liittyen. Näin tekemällä pyrimme lisäämään tietoa ja ymmärrystä aihepiiriä kohtaan sekä tarjoamaan työkaluja nuorten parissa työskentelyn tueksi.

IDENTITEETTI, VUOROVAIKUTUS JA TOIMIJUUS VERKOSSA

Nuorten verkkokulttuuria käsittelevästä tutkimuksesta nousi esille kolme pääteemaa, joiden avulla jäsensimme aihetta käsittelevää tutkimustietoa. Nämä teemat ovat 1) *identiteetin muodostuminen*, 2) *vuorovaikutus ja yhteisöllisyys* sekä 3) *toimijuus ja vaikuttaminen verkossa*. Seuraavaksi esittelen kartoituksen keskeisimpiä tuloksia näiden pääteemojen mukaan.

VERKKOIDENTITEETTIÄ MUODOSTETAAN LUONTEVASTI JA HARKITEN

Nuoret kokevat identiteetin verkossa joustavana, muovailtavana ja jatkuvasti päivittävänä. Identiteetin muodostuminen tapahtuu verkossa monenlaisen toiminnan välityksellä, kuten bloggaamalla. Blogit ovat nuorille sekä minäilmaisun paikkoja että tiloja, jotka mahdollistavat minätyön eli tavoitteellisen itsensä kehittämisen (Noppari & Hautakangas, 2012, 46–47). Lisäksi anonymiteettiin perustuvat verkkoidentiteetit mahdollistavat identiteetillä leikittelyn. Esimerkiksi anonyymeillä keskustelupalstoilla nuori voi testata nimimerkillä esiintyessään mielipiteitään ilman pelkoa siitä, että hänen ystävänsä tunnistaisivat hänet (Noppari & Uusitalo, 2011, 147–148).

Nuoret pitävät tärkeänä mahdollisuutta vaikuttaa siihen, millainen kuva itsestä muodostuu muille verkon ympäristöissä. Tällainen valikoitu minän esitys on nuorille tyypillistä erityisesti sosiaalisessa mediassa. Nuoret ovat tarkkoja siitä, millaista tietoa he itsestään jakavat verkossa (Töyssy, 2012, 61–62; Uski & Lampinen, 2014, 1–3). Myös blogit voidaan nähdä uudenlaisena itseilmaisun paikkana, jossa nuoret rakentavat näytöksellisiä minäkuvia. Nimittäin blogeissa esille tuodaan harkitusti usein vain ne elämän positiivisimmat puolet. (Noppari & Hautakangas, 2012, 30–31.)

VERKKO MONIPUOLISTAA VUOROVAIKUTUSTA

Nuorille verkko on luonnollinen tapa jatkaa yhteydenpitoa ja yhteisöllisyyden muodostamista. Verkkovuorovaikutus on nuorille enimmäkseen kaverisuhteiden ylläpitoa, mutta verkko tarjoaa myös mahdollisuuden löytää uusia vuorovaikutustilanteita (Noppari & Uusitalo, 2011, 143). Esimerkiksi keskustelupalstoilla ja erilaisten pelien kautta nuoret kohtaavat toisia samanikäisiä ja muodostavat sosiaalisia suhteita heidän kanssaan (Lehtisalo, 2011, 92–93; Kamula, 2011, 128; Mikkola, 2014, 36–38). Nuoret pitävätkin verkkoa hyvänä paikkana laajentaa kaveripiiriä. Verkossa on helppo tavata ihmisiä, jotka jakavat samoja mielenkiinnon kohteita ja mielipiteitä. (Tuomi, 2011, 89.)

Erilaisiin verkkoyhteisöihin osallistuminen on nuorelle nykyään enemmän tai vähemmän niin sanotusti sosiaalinen välttämättömyys. Nykypäivänä nuorelle on melkein erikoisempaa olla kuulumatta kuin kuulua johonkin sosiaalisen median yhteisölliseen

palveluun. (Noppari & Uusitalo, 2011, 143; Uusitalo et al., 2011, 93.) Verkkoyhteisöt linkittyvätkin nuorilla usein vahvasti muun elämän yhteisöihin (Uusitalo et al., 2011, 10). Esimerkiksi virtuaalisissa roolipeleissä tai verkon faniyhteisöissä voi syntyä sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä, jota ylläpidetään niin netin avulla kuin kasvokkaisissa tapaamisissa (Hämäläinen, 2012, 94; Sala, 2014, 48–49).

VERKKO ANTAA MAHDOLLISUUKSIA OMAN ÄÄNEN ESILLE TUOMISEEN

Eri ikäryhmien verkon käyttöä vertaillen nuoret vaikuttavan olevan kaikkein innokkaimpia jakamaan sisältöä, vaikuttamaan sekä osallistumaan verkossa (Matikainen & Villi, 2013, 41). Nuoret myös kehittävät verkossa toimiessaan monia hyödyllisiä taitoja oman kiinnostuksensa mukaan, kuten oppivat ohjelmointia ja kieliä pelien avulla tai vahvistavat median tuottamisen taitojaan bloggaamisen avulla (Karakainen et al., 2013, 24, 31; Uuskoski, 2011, 56; Kupiainen, 2013, 6).

Lisäksi nuoret vaikuttavat verkossa ja verkon välityksellä esimerkiksi keskustelupalstoille kirjoittamalla tai bloggaamalla (Hokkanen & Liikanen, 2010, 108; Noppari & Hautakangas, 2012, 91–95). Nuoret kokevat julkaisemisen ja jakamisen olevan helppoa verkossa. Verkkoa pidetään erityisesti mielipiteiden julkaisemisen paikkana. (Kupiainen, 2013, 2–5; Suoninen, 2013, 121; Mikkonen, 2011, 59.)

VERKKOKULTTUURI ON MONINAISTA JA KEHITTYY NOPEASTI

Verkkokulttuuri näyttäisi olevan nuorille ennen kaikkea tekemistä ja ilmaisua. Verkossa voidaan muun muassa harrastaa ja tehdä asioita, kuten pelata ja blogata, tavata kavereita, luoda uusia sosiaalisia suhteita, tuoda esille omaa identiteettiä sekä vaihtaa mielipiteitä. Nuorille verkko on keskeinen kasvuympäristö, jossa vietetään aikaa monipuolisesti ja sosiaalisesti. Näin ollen verkkoa ei tulisi tutkia ainoastaan välineellisestä näkökulmasta. Kun verkko nähdään laajemmin tilana ja toimintaympäristönä, voidaan verkon käyttö ymmärtää kulttuurisena ilmiönä ja toimintana, jolla on keskeinen rooli nuorten arjessa ja elämässä.

Vaikka nuoret käyttävät verkkoa varsin aktiivisesti ja monipuolisesti, nuorten taivoissa toimia verkossa on kuitenkin paljon vaihtelevuutta. Nuorten verkon käyttöä onkin tärkeää tarkastella nuorten omakohtaisten ja yksilöllisten kokemusten kautta. Verkon käyttötavat, trendit ja ilmiöt kuitenkin muuttuvat tiuhaan. Erityisen nopeasti tämä kehitys vaikuttaa nuorten verkkokulttuuriin ja -käyttäytymiseen. Esimerkkinä tästä mainittakoon viimeaikainen mobiiliteknologian ja -sovellusten nopea yleistymisen eritoten nuorten keskuudessa.

Nopeasti muuttuva teknologia ja verkon käyttötavat vaativat myös nuorisovalan toimijoilta jatkuvaa oman ymmärryksen ja osaamisen päivittämistä sekä haastavat pohtimaan uudenlaisia keinoja toimia nuorten kanssa heidän muuttuvassa kasvuympäristössään. Tärkeää nuorisotyössä on ennen kaikkea ymmärtää teknologian ja verkon merkitys keskeisenä osana nuorten elämää ja arkea.

Kartoituksen toteuttamisesta ja sen tarkemmista tuloksista voi lukea lisää raportista “Identiteetti, vuorovaikutus ja toimijuus verkossa – Kartoitus nuorten verkkokulttuuria käsittelevästä kotimaisesta tutkimuksesta”. Raportti löytyy osoitteesta www.verke.org/images/pdf/Verkkokulttuuri.pdf.

LÄHTEET:

Hokkanen, Laura ja Liikanen, Veli (2010). Vaikutusvaltaa! Kohti kansalaisvaikuttamisen uusia areenoja. Mikkeli: Mikkelin ammattikorkeakoulu.

Huotari, Kai (2014). *Experientializing – How C2C Communication Becomes Part of The Service Experience*. Väitöskirja. Hanken School of Economics, Department of Marketing, Marketing.

Hämäläinen, Laura (2012). Poikarakkautta tyttökulttuurissa. Etnografinen tutkimus virtuaalisesta roolipeliyhteisöstä. Pro gradu –tutkielma. Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta, kulttuurintutkimus.

Karakainen, Meri-Tuulia, Kivinen, Osmo ja Tervahartiala, Katja (2013). Kouluikäisten tietoteknologian vapaa-ajan käyttö. Nuorisotutkimus, 2/2013, 20–32.

Kamula, Mikko (2011). Digitaalisten pelien kulttuuri. Pro gradu –tutkielma. Turun yliopisto, Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, folkloristiikka.

Kupiainen, Reijo (2013). Young people’s creative online practices in the context of a school community. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(1).

Matikainen, Janne ja Villi, Mikko (2013). Mobiilit mediasisällöt. Sisältöjen tuottaminen, jakelu ja kulutus sosiaalisessa mediassa. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Mikkola, Henriikka (2014). Pikseli-identiteetti: Nettipelaamisen vaikutukset identiteetin kehittymiseen. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma.

Mikkonen, Susanna (2011). Nuoret vaikuttajat verkossa – Tutkimus akaalaisten nuorten poliittisesta osallistumisesta Internetissä. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto, Kasvatustieteiden yksikkö, kasvatustiede.

Noppari, Elina ja Hautakangas, Mikko (2012). Kovaa työtä olla minä – Muotibloggaajat mediaparkinoilla. Tampere: Tampere University Press.

Noppari, Elina ja Uusitalo, Niina (2011). Kavereita verkossa ja sen ulkopuolella: näkökulmia nuorten verkkoyhteisöllisyyteen. Teoksessa Kangaspunta, Seppo (toim.) *Yksilöllinen yhteisöllisyys : avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen*. Tampere: Tampere University Press, 140–166.

Rahja, Rauna (toim.) (2013). Nuorten mediamailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura ry.

Sala, Iinamaja (2013). Fighting! Yhteisöllisyys Kpop Finland faniryhmässä. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma.

Suoninen, Annikka (2013). Lasten mediabarometri 2012, 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Tuomi, Pauliina (2011). (Virtual) Friends will be (virtual) friends? Are virtual friends as good as

"the real" ones? Teoksessa Kangas, Sonja (toim.) Digital Pioneers. Cultural drivers of future media culture. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Töyssy, Saara (2012). Harkittu minuu. Sosiaalinen media identiteetin rakentamisen ympäristönä. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, Viestinnän, median ja teatterin yksikkö, tiedotusoppi.

Uski, Suvi ja Lampinen, Airi (2014). Social norms and self presentation on social network sites: Profile work in action. New Media & Society, 17, 1-18.

Uuskoski, Olli (2011). Playing video games: A waste of time... or not? Exploring the connection between playing video games and English grades. Helsingin yliopisto, Nykykielten laitos, Englantilainen filologia.

Uusitalo, Niina, Vehmas, Susanna ja Kupiainen, Reijo (2011). Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Tampereen yliopisto.



LUKU 2:

IDENTITEETIN RAKENTAMINEN





Nuori Bloggaajakin Miettii Yleisöään

● **ELINA NOPPARI** | Julkaistu Verken sivuilla 24.3.2014

*”Nyt mä oon vasta saanu tästä blogista semmosen vähän älykkäämmän, että ne tekstit on vähän pitempiä ja silleen. Ei ketään oikeesti kiinnosta jos sä kirjoitat, että joo – mä olin tun-
nilla ja hyvin meni. Vähän täytyy miettiä, mitä sinne laittaa. Haluaisin, että tää olis vähän
semmonen tavoitteellisempi kisablogi, ettei ihan semmonen 10-vuotiaiden tyttöjen ’kerran
viikossa käyn tunneilla’ -blogi.”*

Jututimme yllä olevan sitaatin lausunutta 14-vuotiaista tyttöä Lasten ja nuorten
mediaympäristön muutos -tutkimushankkeessa viime kesänä. Tyttö, kutsu-
taan häntä vaikka Pihlaksi, on paitsi ahkera hevosharrastaja myös aktiivinen
sosiaalisen median käyttäjä. Vielä 11-vuotiaana hän piti heppakirjojen lukemi-
sesta, mutta nyt hän kirjoittaa omaa poniaiheista blogia. Palkinnoksi hyvästä
keskiarvosta Pihla sai isältään järjestelmäkameran. Bloggaajalle se oli ilahduttava uu-
tinen, sillä uusi kamera mahdollistaa hyvälaatuisten kuvien ottamisen ja julkaisemisen.
Pihlan kommentteista näkyy, että hän ajattelee bloginsa lukijoita ja verkkojulkaisunsa
laatua. Tavallisella pokkarilla otetut kuvat olisivat blogiin liian suhruisia. Postausten
aiheeksi eivät enää käy tylsät ratsastustreenit, vaan hän pyrkii tuottamaan sisältöä,
joka olisi lukijoista aidosti kiinnostavaa.

Nuorten verkkokulttuurista puhutaan usein osallistumisen kulttuurina, jossa jee-
sataan kaveria, tehdään yhdessä, ilmaistaan vapaasti ja julkaisemisen kynnys on hy-
vin matala. Koska eri sukupolvilla on erilaisia julkisuuskäsityksiä, aina välillä aikuiset
nostattavat mediapaniikkeja esimerkiksi yksityisen ja julkisen suhteesta. Asiantuntijat

ja vanhemmat huolehtivat, että nuoret julkaisevat netissä liian löperösti, eivätkä välttämättä ymmärrä julkaisemisen seurauksia. On totta, että omasta itsestä sosiaalisessa mediassa syntyviä mielikuvia on hankala kontrolloida. Yleisön rajoja on mahdoton arvata tarkasti, nykyisillä esityksillä voi olla lukijoita myös tulevaisuudessa ja niitä voidaan nostaa esiin eri konteksteissa kuin mihin ne oli alun perin tarkoitettu. Pihlan kaltainen bloggaaja kuitenkin puhuu vahvasti sitä vastaan, että ainakaan yleistäen voitaisiin puhua nuorten heruttelevan verkossa holtittomasti mitä tahansa. Päinvastoin, nuoren bloggaajan kannat heijastelevat toisenlaista trendiä: sosiaalisen median mietittyä minästrategiaa, itsensä brändäämisen yleistymistä ja jopa ammattimaistumisesta kertovaa asennetta.

Noin 5–10 vuoden ajan blogosfäärissä on ollut nähtävissä ammattimaistumiskehitystä. Blogit ovat toimineet alustoina, joissa eri alojen intohimoiset harrastajat ovat osoittaneet taitojaan, tietojaan ja keränneet paikoitellen niin suuria yleisöjä, että ne ovat alkaneet kiinnostaa markkinointipaikkoina myös eri alojen yrityksiä. Näin harrastuksena aloitetusta blogista on voinut syntyä työ tai ainakin lisäeurojen ansaitsemiskeino. Suomessa etenkin nuorten naisten kirjoittamat lifestyle-blogit ovat olleet tämän trendin harjalla. Suosittuja bloggaajia on palkattu pelastamaan aikakauslehtien nettikonsepteja ja kirjoittamaan myös painettuihin lehtiin. Lisäksi he ovat tehneet yhteistyössä yritysten kanssa mainoskampanjoita ja saaneet palkkioksi hintavia merkituotteita, joista muut samanikäiset ovat voineet vain haaveilla.

Joidenkin bloggaajien nouseminen puoliammattilaisiksi, sosiaalisen median sta-roiksi ja eräänlaisiksi mikrojulkiksiksi heijastuu koko blogosfääriin. Sosiaalisessa mediassa pinnalle päässeet kilpailevat sisältöjen laadussa ammattilaiskuvaajien ja tekstintuottajien kanssa, he pyrkivät kehittämään omia julkaisujaan soveltaen perinteisestä mediasta tuttua konseptiajattelua ja hyödyntävät itsensä markkinoinnissa koko sosiaalisen median skaalaa. Tunnetut bloggaajat asettavat vähitellen standardit ja mallit niille, jotka aloittavat blogiuraansa. Suosittuja blogeja seuraavat aloittelijat sisäistävät verkon sosiaaliset koodit. He oppivat hiljaisesti, mitä kaikkea omaan laji-tyyppiin kuuluvan bloggaajan tulee tehdä ja miten tätä tekemistä tulee esittää visuaalisesti ja sanallisesti.

Olikin kiinnostava havaita, miten jo 14-vuotiaiden nuorten puheet paikoin heijastelevat puoliammattilaista asennetta. Se ei erityisesti tue ajatusta, että nuorten sosiaalisen median julkaiseminen olisi kauttaaltaan matalan kynnyksen toimintaa, päinvastoin. Kynnys esimerkiksi blogin perustamiselle voi nykyään olla hyvinkin korkea, koska nuoret ovat tietoisia jo ennalta, mitä ”hyvältä bloggaajalta” odotetaan. Tämän toi ilmi toinenkin 14-vuotias tutkimukseemme osallistunut tyttö, joka oli selvillä siitä, että menestyäkseen blogosfäärissä on oltava valmis tuottamaan päivityksiä kiivaalla tahdilla. Myös hän pohti bloggaamista julkaisemisena ja lukijoiden odotusten kautta:

”Mä joskus mun yhen kaverin kaa mietittiin, että vois tehdä yhdessä sellatteen. Kun se osaa tehdä hyvin kampauksia, mutta en mä varmaan oikeesti alkais kirjoittaa mitään. Ei mulla var-

maan riittäis aika ja sitten jos mä en keksi siihen mitään. Kun sit se on myös ärsyttävää niille, jos joku lukee sitä, jos ei päivitä sitä pitkään aikaan.-- Kun jotku kirjottaa henkilökohtasia juttuja hirveen tarkasti kaikki mitä on tehny, niin en mä sellasia. Jos mä tekisin sen jonkun muotiblogin, niin sit mä kirjottaisin vaan siitä enkä mitään (kovin henkilökohtaista)”.

Näyttääkin siltä, että osa nuorista käyttää sosiaalista mediaa hyvin harkitusti, taitavasti ja pyrkien hallitsemaan niin itsestä tuottamiaan vaikutelmia kuin seuraajiensa reaktioita. He ovat sisäistäneet sosiaalisessa mediassa senkaltaisia mediakulttuurin taitoja, joilla on varmasti kysyntää myös tulevaisuuden työelämässä, jossa verkkoym-päristöjen ymmärtäminen tulee entistä tärkeämmäksi osaamisalueeksi.

VLOGIT OSALLISTUMISEN JA ITSENSÄ ESITTÄMISEN AREENOINA

 **KAROLIINA TALVITIE-LAMBERG** | Julkaistu Verken sivuilla 16.3.2015

Vlogi, vlogaus, vlogaaminen, vlogaaja, videoblogi, videologi, tubettaja, tubemiitti...Tällä hetkellä on vaikeaa puhua nuorten viestintäkäyttäytymisestä, viittaamatta jollain lailla vlogaamiseen tai tubettamiseen.

Tubettamisella tarkoitetaan suomalaisessa keskustelussa useimmiten leikkimielistä videoiden tekemistä ja sen voidaan ajatella liittyvän yleisempään nettiviestinnän leikillistymiseen. Vlogaamista tapahtuu kuitenkin myös selkeästi vaikeampien ja rankempien aiheiden tiimoilta. Vlogaaminen voikin olla paitsi leikkimielistä hauskanpitoa, myös kanava yksilölliselle avautumiselle, jossa vlogaaja avautuu yksityisistä ja salatuistakin asioistaan. Vlogaaminen voidaankin liittää laajempaan mediakulttuuriseen ilmastoon. Väitetään, että yksilöllisistä avatumisista, ns. minäkertomuksista, on tullut keskeinen polttoaine nykyisessä mediakulttuurissa. Puhutaan tunnustuskulttuurista, jolla tarkoitetaan sitä miten yksilöllinen avautuminen ja omien henkilökohtaisten ja intiimien asioiden julkituominen mediassa on osa julkista tunnustamista. Ajatellaan, että olemme pakotettuja katsomaan ja lukemaan myötähäpeää tuottavia mediavälitteisiä avatumisia, joiden perimmäinen tarkoitus on tuottaa helposti ja halvalla hyvin myyvää viihdettä.

JULKISUUSTYRKKYJÄ, HUOMIONKIPEYTTÄ, PÄÄMÄÄRÄTÖNTÄ NETISSÄ ROIKKUMISTA

Kun näitä avatumisia ja minäkertomuksia sitten yritetään ymmärtää tarkemmin, ymmärretään ne usein negatiivisesti. Minäkertomusten sisältöjä ihmetellään; mitä järkeä

kasvavien nuorten on katsoa (ja tehdä) vlogoja, joissa vlogaaja irvistellen popsii liian kirpeitä karkkeja, avautuu vaatekriisistään tai meikkausongelmistaan.

Väitetään, että tällainen vlogaaminen on vlogaajan kannalta huomionhakua huomion itsensä vuoksi, matkalla nettijulkikkiseksi – ja vlogkatsojan kannalta vain päämäärätöntä netissä roikkumista. Voidaankin kysyä, jäävätkö nämä vlogit narsistiselle itsensä esittämisen ja julkisuuden tavoittelun asteelle, haetaanko huomiota näissä vlogeissa hinnalla millä hyvänsä?

Ei. Viime keväänä Helsingin yliopistolla tarkastetussa väitöskirjassani päädyin siihen, että nämä yksilölliset avautumiset toimivat enemmänkin positiivisessa mielessä oman itsemme esiintuomisen ja työstämisen areenoina. Tämä tuli hyvin esille esimerkiksi tutkimissani teiniäitien YouTube-vlogeissa, joissa teiniäidit halusivat käsitellä omaa yllätysraskauttaan nimenomaan vlogissa, ja sitä kautta ikään kuin saada otteen tästä yllättävästä tilanteestaan – vlogaamisen avulla.

Huomion hakemiseen tuleekin suhtautua sen edellyttämällä vakavuudella. Katsojia haetaan omalle videolle, koska vlogaamisen avulla on mahdollista rakentaa sosiaalinen yhteys muiden vlogaajien ja katsojien kanssa. Ja tämän sosiaalisen yhteyden avulla yksilö voi sitten tuoda itsestään julki myös asioita, joita ei muuten uskaltaisi reaalielämässä kertoa. Tästä ovat hyvänä esimerkkinä vlogit, joissa sukupuolenvaihdosleikkauksen läpikäyneet tai sitä suunnittelevat ihmiset avautuvat tilanteestaan ja testailevat vaikkapa muuttuvaa puheääntään.

Tämä onkin vlogille keskeinen piirre. Se, kuinka henkilökohtaisesta mediavälitteisestä avautumisesta on tullut keskeinen tapa olla yhteydessä muiden kanssa ja sitä kautta työstää omaa identiteettiämme.

Huomio on merkittävää valuuttaa netissä. Väitetäänkin, että nykyaikainen ihminen on elimellisen riippuvainen siitä, että saa huomiota ja tunnustusta omalle olemassaololleen, ja yhä enenevässä määrin medioiden kautta. Tämä huomio on tärkeää, jotta sosiaalinen minämme voisi muotoutua tasapainoisesti. Siten yksilön itsensä esittämisen voi ymmärtää olevan oleellinen tekijä siinä, miten me ”synnymme” yksilöinä ja mediakansalaisina.

Siksi se, miksi on tärkeää tulla nähdyksi ja kuulluksi medioidussa yhteiskunnassa, ja tarkemmin sosiaalisen median palveluissa, on paljon laajempi kysymys ylipäänsä yksilön olemassaolosta. Vlogaaminen ja tubettaminen ei missään nimessä ole turhaa puuhastelua – se on yksi niistä keinoista, joilla omaa itseä ja omaa identiteettiä työstetään – sosiaalisessa yhteydessä muiden kanssa.

Karoliina Talvitie–Lambergin huhtikuussa 2014 tarkastettu väitöstutkimus ”Confessions in Social Media: Performative, Constrained, Authentic and Participatory Self-Representations in Vlogs” on luettavissa Helsingin yliopiston digitaalisesta arkistosta HELDA:sta.

MITÄ BLOGGAAMINEN MERKITSEE MINULLE?

 **NOORA VÄISÄNEN** | Julkaistu Verken sivuilla 22.9.2014

Vloggaaminen eli videobloggaaminen ja bloggaaminen eli oman blogin kirjoittaminen on uusi, pinnalle noussut harrastus. Sitä tekevät monet nuoret, vanhemmat ja oikeastaan kaikenikäiset. Kaikki käsittävät blogin kirjoituksen eri tavalla. Minulle bloggaaminen on enemmänkin tunteiden kirjoittamista, mielipiteiden jakoa ja omien kuvien esille laittoa. Oma blogini on minulle kuin kaikille avoin nettipäiväkirja. Kirjoitan huonoista ja hyvistä oloistani, laitan kuvia maskeerauksistani ja kerron mielipiteitäni asioihin. Samalla tavalla vloggaan. Kerron mielipiteitäni, kerron mitkä asiat minua ärsyttää ja teen haastevideoita. Ideat tulevat ihan arkipäivän asioista. Saatan kävellä koulusta kotiin ja voin saada idean yhtäkkiä videoon.

Olen kirjoittanut 4 vuotta, mutta olen aina lopettanut blogin ja aloittanut toisen. En kyllä näillä näkymin voisi ikinä lopettaa bloggaamista. Vloggausta olen harrastanut yli vuoden, joulukuussa tulee täyteen 2 vuotta. Blogia kirjoittelen silloin kun haluan ja sama on myös vloggaamisessa. Saatan kirjoittaa joka päivä blogiani tai tehdä joka päivä videon, tai sitten minulla voi olla kuukauden taukoja. En itse ota mitään stressiä kirjoittamisesta tai videoiden teosta. Jos minulle tulee sellainen tunne että nyt ei tunnu hyvältä kirjoittaa tai tehdä videota, niin en tee. En halua että siitä tulee pakkopullaa.

Aloitin bloggaamisen yhtäkkiä vain. Luin muiden blogeja ja ihastelin niitä, joten päätin tehdä oman. Eihän se alussa oikein sujunut ja tuntui aluksi oudolta, mutta pikku hiljaa rupesin kunnolla nauttimaan asiasta. Huomasin, että sain paljon positiivista palautetta kun tein aihekirjoituksia, joten rupesin tekemään enemmän niitä. Jossain vaiheessa minulta kysyttiin, että voinko tehdä kysymys-vastaus -videon. Se kuulosti

mielestäni mahtavalta ajatukselta, mutta silti pelottavalta. Oli outoa puhua kameralle ja mietin, mitä jos minua pidettäisiinkin hulluna. Ihmiset kysyivät blogissani minulta kysymyksiä ja niin tein videon. Kun olin kuvannut videon, niin vähän ajan päästä tajusin kuinka mahtavaa se oli, joten aloitin vloggaamisen.

Parasta vloggaamisessa varmaankin on se, että olen päässyt tutustumaan ihaniin ihmisiin ja olen saanut sitä kautta uusia ystäviä. Itseluottamukseni on kasvanut todella paljon ja on ihanaa kun ihmiset tulevat puhumaan minulle. Olen saanut myös kuulla, että olen auttanut joitain ihmisiä videoitteni avulla. Monet nuoret tulevat kertomaan minulle, kuinka heitä kiusataan ja pyytävät apuani tai kertovat huolistaan minulle. Onhan se raskasta, mutta silti olen iloinen että joku voi tulla puhumaan minulle, kun ei uskalla puhua muille.

Huonointa tässä varmaan on se, että pitää miettiä todella tarkkaan mitä sanoo, mitä tekee, miten ilmaiset jonkun asian ja mitä teet videoilla. Sen takia minulla saattaa mennä videoiden teossa monta tuntia. Haukut tuntuvat todella pahalta, mutta vihaajia löytyy aina. Olen oppinut sietämään huonoa kommenttia. Kauheinta oli varmaan alussa, kun sain kuulla negatiivista kommenttia ystäviltäni ja tutuiltani. Minua haukuttiin sen takia, mutta nyt he eivät enää hauku minua tai arvostele.

Ennen vloggaamista olin hyvin kiusattu, syrjitty ja hieman yksinäinen. En halunnut puhua asioistani monille ihmisille ja pelkäsin esillä oloa. Pelkäsin ihmisten sanoja paljon ja olin hyvin ujo. Ennen vloggausta ja bloggausta en hyväksynyt kaikenlaisia ihmisiä. Nykyään asiat ovat toisin. En olisi ikinä uskonut että olisin tässä tilanteessa kun nyt! Minua ei enää kiusata, syrjitä enkä ole enää yksinäinen. Minulla on paljon ystäviä ja nettikavereita. Nyt pystyn puhumaan asioistani hyvin avoimesti ja nautin kun ihmiset huomaavat minut. En ole enää ujo ja pystyn puhumaan ihmisten kanssa avoimesti. Olen ihan eri ihminen kuin ennen. Hyväksyn ihmiset, en tuomitse heitä. Kaikki ovat ihmisiä, olivat he minkälaisia tai minkä näköisiä tahansa. Ennen en kuvitellut, että voisin mennä mihinkään miitteihin tai mihinkään tapaamisiin, mutta nyt odotan innolla että näen kaikkia!

Viimeisin miitti jossa olin, oli Tubecon, joka järjestettiin Hartwall Arenalla. Siellä oli esiintyjiä, paljon toimintaa ja itse olin yhdessä vaiheessa puhumassa aikuispaneelissa, eli paikassa, mihin lapset pystyivät jättämään aikuiset tapahtuman ajaksi. Nyt tuleva miitti mihin minä olen menossa, on "Tube family night 2", joka järjestetään Helsingin Gloriassa.

Seuraan hyvin monen blogia ja vloggaajia, mutta kommentoin todella harvoin muiden blogeja tai videoita. Blogeja rupean seuraamaan, jos ne ovat mielenkiintoisia, kuvat ovat hyviä, teksti on mielenkiintoista ja tietty blogin ulkoasu on minulle hyvin tärkeää. En mielellään halua olla sellaisella sivulla, mikä on kirkkaan vihreä ja teksti on kirkkaan keltaista. Olen hyvin tarkka näiden asioiden suhteen. Tekstin fontti on tärkeää minulle, ja se miten kirjoittaja kirjoittaa. Kuvien pitää olla tarkkoja ja hieman taiteellisia. Vloggaajia rupean seuraamaan sen perusteella, mistä he puhuvat. Jos aiheet ovat mielenkiintoisia ja ihminen vaikuttaa mukavalta, niin rupean seuraamaan.

ANONYMINÄ VERKOSSA

 **ELIISA VAINIKKA** | Julkaistu Verken sivuilla 5.5.2014

Nimettömällä nettikeskustelulla on monesti negatiivinen kaiku; siihen liitetään vihapuhe, trollaaminen ja kunnianloukkaukset. Anonyymiydellä on kuitenkin myös oma arvonsa. Iso-Britanniassa toteutetussa tutkimuksessa kysyttiin nuorten kokemuksia anonyymiteetistä verkossa ja todettiin, että anonyymiyys on tärkeä tekijä, joka erottaa verkossa kommunikoinnin muusta viestinnästä. Nuorten vastaajien mukaan anonyymiyys voimaannuttaa ja antaa käyttäjille äänen, mutta voi myös mahdollistaa inhottavia ja julmia käyttäytymismuotoja, joista kukaan ei kanna vastuuta. Nuorille tärkein syy anonyyminä olemiseen oli henkilökohtaisten tietojen suojaaminen. (Youth IGF Project – Childnet International: Global perspectives on online anonymity, 2013)

Vastaajista 65 prosenttia valitsi tämän syyksi pysyä anonyyminä. Toiseksi tärkein syy oli ”tuntea olonsa turvallisemmaksi” ja kolmanneksi tärkein oli ”oman maineen suojaaminen”. Nuorille anonyymiyys ei ole negatiivista, vaan myös suojaa ja turvaa antava keino oman netinkäytön hallintaan. Myös hauskanpito mainittiin yhtenä anonyymiyden perusteluna.

Sosiaalinen media on yhä useammin valjastettu oman statuksen rakentamiseen muiden silmissä. Viime vuosien käänne avoimuuden ja verkostojen läpinäkyvyyden suuntaan pakottaa ihmiset esiintymään avoimesti omalla nimellään erityisesti sosiaalisen median verkostopalveluissa, ja tuotteistamaan itsensä eräänlaiseksi ihannekuvaksi. Sosiaalisessa mediassa työestetään harkittua kuvaa itsestä, joka sitten esitetään muille. Esimerkiksi nuoret muodin mikrojulkikset, kuten tyttöjen Rookie-verkko-

lehden perustanut Tavi Gevinson, rakentavat kuuluisuuttaan verkon kautta tuotteitamalla itsensä.

Kun sosiaalisen median sovellukset keräävät, lajittelevat ja säilövät entistä enemmän tietoa meistä käyttäjistä, korostuu anonymien palvelujen merkitys entisestään. Esimerkiksi Facebook pyrkii tuomaan yhteen mahdollisimman monia eri puolia käyttäjistään. Se yhdistää sellaisiakin puolia ihmisestä, jotka eivät ilman tätä kaiken kattavaa naamakirjaa välttämättä kohtaisi. Sosiologi ja psykologian tutkija Sherry Turklen kirjassa *Alone together* amerikkalaisnuoret kertovat, miten heidän Facebook-profiilinsa ylläpito vaatii jatkuvaa työtä. Nuoret harkitsevat tietoisesti, minkälaisen kuvan he esittävät maailmalle. Facebookin aikana kasvaneille netissä toimiminen näyttäytyy erilaisena kuin varhaisten nettiyhteisöjen aikakaudella, jolloin erilaisia verkkotiloja syntyi ja kuoli ja niihin liitetty identiteetti usein luotiin uudelleen uudessa palvelussa. Nytemmin avoimuuden aikakaudella nettimaineesta eroon pääseminen on vaikeampaa.

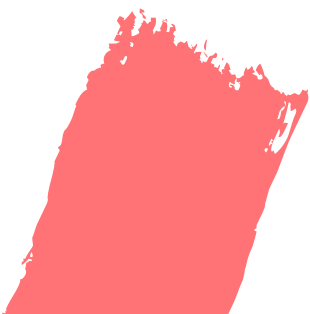
Anonymien yhteisöjen kautta voidaan vastustaa esimerkiksi Facebookin edistämää kehitystä, jossa ihmisten odotetaan paljastavan yhä enemmän tietoja itsestään kaupallisissa palveluissa. Erään tutkimukseni fokusryhmähaastattelussa haastateltavat nuoret aikuiset kuvailivat anonymiä Ylilauta-keskustelupalstaa ”Internetin kaatopaikaksi” ja ”tosi törkyiseksi” paikaksi. Samassa keskustelussa kuitenkin todettiin laudan olevan Suomen aktiivisin keskustelufoorumi. Myös foorumin perustajien Iltalehdelle 6.10.2011 antama lausunto kuvaa samaa ideologiaa: ”Me vain tarjoamme vessan seinän ja käyttäjät itse täyttävät sen”. Ylilauta on nykyaikainen vessanseinä ja foorumista tulee sellainen, joksi käyttäjät sen tekevät. Se on samanaikaisesti sekä törkyinen että puoleensavetävä verkkotila ja sillä, kuten amerikkalaisella 4chanillakin, on myös merkittävä asema nettimeemien alkulähteenä. Hetkellisyys ja nimettömyys lienevät myös osa Ylilaudan viehätystä. Anonymin nettikulttuurin käytännöt ja ideologiat ovat levinneet globaalisti ilmiöksi erityisesti lautakulttuurin kautta. Ylilauta ei ole enää triviaali ”nuorten huumorisivusto”, kuten sitä Iltalehdessä kuvailtiin vuonna 2011, vaan osa uutta maailmanlaajuista kulttuurista kehitystä.

Eron tekeminen eri elämänalueiden välille tuntuisi olevan erityisen luontevaa nuorille. Anonymi nettikeskustelu ja anonymeihin yhteisöihin osallistuminen voi toimia psykologi Erik H. Eriksonin moratoriumin kaltaisena vaiheena, jossa nuoren on mahdollista kokeilla erilaisia identiteettejä ennen omaan pysyvään identiteettiin sitoutumista ja sen omaksumista. Anonymiys on tärkeää tälle kokeilulle ja identiteettileikitelylle. Lisäksi anonymiminä on mahdollista ilmaista avoimemmin myös rumia tunteita.

Julkisuudessa anonymiudesta käydyssä keskustelussa usein unohdetaan sen pitkä historia. Anonyminä kirjailijanuransa aloittanut tutkija ja kirjailija Brooke Magnanti puolustaa tammikuussa 2014 pitämässä TedX-puheessaan anonymiyyttä sanomalla, että usein anonymit ovat juuri heitä, joilta puuttuu voimakas ääni. Hän käyttää puolustuspuheenvuorossaan esimerkkinä naiskirjailijoita, jotka joutuivat kirjoittamaan romaninsa keksityllä miehen nimellä aikana, jolloin naiset eivät voineet vielä julkisesti

esiintyä kirjailijoina. Pikemminkin kuin anonyymiyys, uutta onkin enemmän vaatimus, että meidän täytyisi aina saada tietää kuka kirjoitti mitäkin; ja Facebookin tapauksessa yhdistää nimeen kasvot, paikkatieto, työpaikka ja tuttavapiiri. (Brooke Magnanti: In Defence of Anonymity, 2014)

Verkossa toimivat yritykset eivät haluaisi meidän toimivan anonyymisti, vaan olevan mieluiten jäljitettäviä ja profiloitavia, jolloin tietomme ovat kerättävissä, hyödynnettävissä ja ennen kaikkea yhdisteltävissä erilaisiin tarkoituksiin. Brooke Magnanti haluaisi vapauttaa anonyymi-termin sen negatiivisista mielleyhtymistä trolleihin ja anonymous-liikkeeseen. Hän toteaa, että anonyymiyttä hyödyntävät usein kulttuurin reunamilla ja marginaaleissa olevat ihmiset. Ylilaudan keskusteluista nousee trollaamisen ja meemien keskeltä esiin myös kiinnostavia nuoria puhuttavia aiheita, kuten yksinäisyys, ihmissuhdeongelmat tai uravalinnat. Aiheet ovat usein sellaisia, joita ei voisi tai haluaisi nostaa esiin omalla nimellään puhuen, siksi anonyymi keskustelu on tärkeää, jopa tärkeämpää kuin omalla nimellä käytävä somekeskustelu.



SEKSIVIESTEJÄ KIRJOITTAVAT MYÖS NUORET ITSE

 **SILJA NIELSEN** | Julkaistu Verken sivuilla 17.11.2014

”Seksiin liittyvät viestit ei musta oo mitenkään haitallisia. Tietenkin joidenkin pikkukakaroiden mielestä, jotka ajattelee poikapöpöjen bakteereja se voi olla tosi yököttävää. Mutta mulle tulee tosi hyvä mieli sellasista kiihottavista viesteistä.” 13-vuotias tyttö

”Kannattaa muistaa, että kaikki viestit joissa käsitellään seksiä eivät ole pahoja, netissä jaetaan seksistä myös paljon asiallista tietoa ja vastaillaan kysymyksiin. Toisinaan uteliaisuuden ja hävyttömyyden raja on hyvin häilyvä.” 15-vuotias tyttö

Verkossa lapsia vaanivista hyväksikäyttäjistä varoittavan mantran osaa jokainen: ”Netissä kuka tahansa voi olla mitä tahansa, älä luota tunte-mattomiin, kerro asiattomista viesteistä aikuiselle.” Vanhempaa pelottaa, että lapsi törmää seksisisäلتöihin. Vaikka moni lapsi pitää seksitarinoita ja herutteluviestejä ällöttävinä, osa hakeutuu niiden pariin aktiivisesti.

Kysyin mediatutkimuksen graduani* varten yli tuhannelta suomalaistytöltä mie-lipiteitä seksiin liittyvistä viesteistä internetissä. Ovatto he saaneet niitä? Miltä se tuntui? Ovatto he itse lähettäneet viestejä? Millaisia?

Yli puolet kyselyyn vastanneista on saanut internetissä seksiin liittyviä viestejä. Nii-tä on saatu kaikenlaisilla nettisivustoilla, muttei suinkaan vain aikuisilta; lähettäjinä on paljon myös muita lapsia ja nuoria. Viidennes vastaajista taas kertoi itse lähettäneensä ainakin yhden seksiin liittyvän viestin netissä.

Pyysin vastaajia kertomaan, miksi he lähettivät viestin tai viestejä.

Tässä ovat suosituimmat syyt:

- Halusin vastata saamaani viestiin. (44 %)
- Halusin pelata roolipeliä, jossa on seksiä. (43 %)
- Halusin kokeilla, mitä tapahtuu. (37 %)
- Viestin vastaanottaja oli mielestäni komea tai kaunis tai olin ihastunut häneen. (37 %)
- Halusin kiihottua. (23 %)
- Halusin harrastaa nettiseksiä. (10 %)

Muita syitä olivat muun muassa IRL-seksikumppanin etsiminen, seksistä yleisellä tasolla keskustelu, kiusaaminen, ärsyttäminen tai pelleily sekä seurustelukumppanin tai kaverin kanssa juttelu.

Positiivista suhtautumista seksiin liittyviin viesteihin kuvaa hyvin 13-vuotiaan tytön vastaus kysymykseen siitä, miltä viestien saaminen tuntui: *”Periaatteessa se oli tosi kiihottavaa, ja kun en muuten kuin netissä voi tämän ikäisenä puhua seksistä se oli aika kivaa. Vähän niinkuin itsetyydytystä netin kautta.”*

Yleisintä lasten ja nuorten itse lähettämien seksiin liittyvien viestien sisältöä ovat roolipelit. Niissä esiinnyttyään yleensä jonakuna toisena, tavallisesti jonkin bändin jäsenenä tai elokuvan tai kirjan hahmona. Tarinalle sovitaan kehys, minkä jälkeen juonta aletaan kuljettaa eteenpäin vuorotellen. Joissakin seksi on päätarkoitus, joissakin vain pieni osa tarinaa.

Roolipelit tarjoavatkin mahdollisuuden opetella ja tarkastella seksuaalisuutta ulkoapäin. On helpompaa omaksua itseä vanhemman ja kokeneemman julkkiksen rooli kuin kirjoittaa omana itsenään. Moni tyttö kirjoittaa nimenomaan homo- tai lesboseksistä, vaikka saattaa itse identifioitua heteroksi. Kokeneemmat nuoret taas saattavat hyödyntää roolipelejä omien fantasioiden tutkailuun.

Vastaajien joukossa on toki myös tyttöjä, jotka haluavat harrastaa nettiseksiä omana itsenään eivätkä roolipelin suojissa. Nettiseksiä harrastavat voivat esimerkiksi kuvailla, mitä tekisivät toisilleen. Samaan aikaan saatetaan masturboida. Esimerkiksi 14-vuotias tyttö kuvaa viestittelyään näin: *”[Ollaan] keskusteltu mikä on kiihottavaa, mun muodoista ja siit mitä tehään kun vanhemmat ei oo kotona ;)”*.

Ilmeisen moni tyttö toivoo saavansa seksiin liittyviä viestejä ja lähettää niitä itse. Silti ei tietenkään ole sopivaa, että aikuiset lähettävät lapsille seksiviestejä. Moni tutkituista tytöistä sanookin suoraan, että aikuisten yhteydenotot ällöttävät tai pelottavat. Vaikka vastaanottaja viesteistä pitäisikin, aikuisen teko on silti sopimaton ja täyttää joissakin tapauksissa rikoksen tunnusmerkit. Aikuisten typerien tekojen takia ei kuitenkaan kannata tuomita kaikkia seksiviestejä: Lasten ja nuorten toisilleen yhteisymmärryksessä lähettämät viestit sopivat oman seksuaalisuuden tutkailuun ja opetteluun, ja sehän on pelkästään hyvä asia.

Varoitusmantraa lainatakseni: ”Netissä kuka tahansa voi olla mitä tahansa”. Se tarkoittaa myös sitä, että 13-vuotias neitsyt voi nettiviesteissään olla armoton peluri, joka pyörittää otteessaan kolmea rakastajaa.

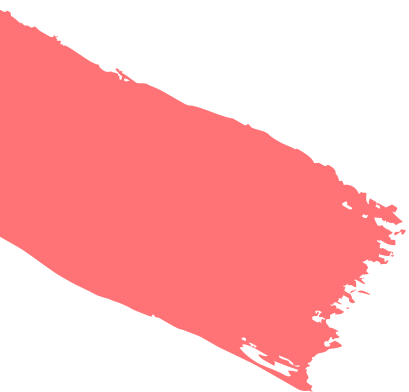
** Tutkimuksen aineisto kerättiin anonyymillä kyselytutkimuksella, johon osallistui 1269 vapaaehtoista suomalaistyttöä. Vastaajat ovat 11–18-vuotiaita. Vastaukset kerättiin tyttöjen suosimalla goSupermodel-nettisivustolla mutta käsittelevät kaikkia internetpalveluja ja -sovelluksia. On syytä olettaa, että vastaajat ovat keskivertoa aktiivisempia internetin käyttäjiä eikä tuloksia sen takia voi yleistää koko ikäryhmää koskeviksi. Gradun nimi on ”’Ei kaikkea pidä sekoittaa ahdisteluun’ – Tyttöjen internetissä saamat ja lähettämät seksiin liittyvät viestit” ja se on luettavissa osoitteessa <http://www.doria.fi/handle/10024/101931>.*



LUKU 3:

VUOROVAIKUTUS JA YHTEISÖLLISYYS





SELFIE YHDISTÄÄ

MIKKO VILLI | Julkaistu Verken sivuilla 24.11.2014

Selfie on leimallisesti kännykkäaikakauden valokuva. Toki ihmiset ovat ottaneet valokuvia itsestään jo kauan ennen kamerapuhelimia. Selfiet eivät kuitenkaan ole aiemmin olleet varsinainen ilmiö, eikä niistä ole erikseen puhuttu omana valokuvallisena genrenään.

Selfietä ei kannata tarkastella ottamatta huomioon sitä, minkälainen viestintäväline puhelin on. Valokuvauksen ja puhelinviestinnän yhdentyminen eli konvergenssi on johtanut siihen, että valokuvasta on tullut aiempaa konkreettisemmin viestintäväline ja erityisesti yhteydenpidon väline. Tämä oli myös keskeinen teema kamerapuhelimia ja valokuvallista viestintää käsitelleessä väitöskirjassani vuodelta 2010. (Villi, 2010)

Väitöskirjassani lähtöajatuksena oli se, että kamera ja puhelin ovat viestintävälineinä hyvin erilaisia:

1. Kamera suuntautuu yli ajan tapahtuvaan viestintään, puhelin taas suuntautuu yli etäisyyden tapahtuvaan viestintään.
2. Valokuvat jäävät elämään, ne ovat dokumentteja menneestä. Puhelut puhelimella taas tulevat ja menevät, ne harvemmin tallentuvat mihinkään.

Nyt kamerapuhelimessa nämä kaksi viestintätapaa yhdistyvät, kun kamerapuhelimen avulla voi viestiä valokuvilla likimain reaaliaikaisesti. Valokuva muuttuu vahvemmin tässä hetkessä olevaksi, välittömäksi, hetkelliseksi, henkilökohtaiseksi ja keskinäisviestinnälliseksi. Olennaista on, että kaikki nämä määreet kuvaavat nimenomaan puhelimella tapahtuvaa viestintää. Kuvallinen ja sanallinen viestintä alkavat muistuttaa entistä enemmän toisiaan: monet valokuvat edustavat kuvallista jutustelua ja small talkia – sanojen sijaan rupertellaan kuvilla.

Valokuvan viestinnälliseen käyttöön vaikuttaa myös vahvasti verkkoviestintä ja erityisesti sosiaalinen media. Viime aikoina monet suosioon nousseet sosiaalisen median palvelut ovat kuvallisuuteen ja kuvalliseen viestintään pohjaavia. Selkeimpinä esimerkkeinä tästä ovat Instagram ja Snapchat. Samoin myös Facebookin ja WhatsAppin toiminnan kannalta valokuvat ovat erittäin merkittäviä. Kuvia jaetaan näissä palveluissa useita satoja miljoonia päivittäin.

Oleellista selfie-ilmion kannalta on myös se, että ihmisillä – tässä tapauksessa erityisesti nuorilla – on käytössään ikioma kamera puhelimessaan. Kukin voi kuvata itseään haluamallaan tavalla, eikä hän ole toisten armoilla valokuvaustilanteessa. Valokuvaaminen on monessa mielessä paljon aiempaa henkilökohtaisempaa. Vielä 15 vuotta sitten harvemmalla nuorella oli omaa kameraa, joten he olivat valokuvauksen suhteen riippuvaisia omista vanhemmistaan, joilta piti pyytää kameraa lainaksi. Kuvien jakaminen omille kavereille oli usein vielä hankalampaa.

Selfie ei ole pelkkä omakuvaperinteen jatkaja. Selfieiden ottajia ja jakajia on syytetty narsismista, ekshibitionismista ja omahyväisyydestä ja heihin on suhtauduttu ylenkatseella. Toki selfie-kulttuurin taustalla voi olla näitäkin piirteitä, mutta itse nostaisin oleelliseksi motivaatioksi selfien ottamiseen ja jakamiseen oman läsnäolonsa (miksei myös olemassaolonsa) välittämisen muille. Selfien käyttö viestinnässä näyttäytyy silloin pitkälti yhteisyyden luomisena ja tunteiden jakamisena. Selfiet edustavat monessa mielessä kuvallista etäläsnäoloa.

Selfie-kulttuuriin istuu varsin hyvin Snapchat-mobiilisovelluksen käyttö. Snapchatissa valokuvan lähettäjä voi asettaa kuvan näkymään maksimissaan kymmenen sekunnin ajan vastaanottajan puhelimen ruudulla, jonka jälkeen kuva häviää. Valokuvan arvo ei siten ole tulevassa vaan enemmänkin keskinäisviestinnällisessä yhteydessä tässä hetkessä, toisistaan erossa olevien ihmisten välillä. Valokuva on ohikiitävä kuvallinen ajatus, eräänlainen ”kuvallinen päiväperhonen”, joka elää hetken ja sitten kuolee pois (Snapchatin tapauksessa hyvin konkreettisesti). Puhuttujen sanojen tapaan valokuva on kertakäyttöinen, ja sillä on merkitystä vain tietyssä viestinnällisessä tilanteessa. Valokuva on osa kuvien virtaa.

Selfie-kulttuuri – joka toimii valokuvauksen, mobiiliviestinnän ja sosiaalisen median risteyksessä – on osa kehitystä, jossa valokuvan käyttötarkoitus muuttuu muistojen tallennuksesta ja ajan kulumisen dokumentoinnista enemmän kokemusten hetkellisen välittämisen suuntaan. Selfie istuu hyvin laajempaan verkon kehitykseen, jossa korostuu sisältöjen ohimenevyys, hetkellisyys ja kenties myös haihtuvuus. Selfie-kulttuuria kannattaa siis yrittää ymmärtää nimenomaan viestinnän, sosiaalisen median, pikaviestipalveluiden ja kamerapuhelimien käytön kautta, eikä niinkään perinteisen valokuvauksen kontekstissa. Toki omakuva on tullut aiempaa vahvemmin osaksi esimerkiksi turisti-valokuvausta, mistä tuoreimpana esimerkkinä ovat ns. selfie-kepit (kamerapuhelin tai kamera kiinnitettyinä tätä tarkoitusta varten tehdyn pitkän kepin päähän), joilla ihmiset yksin tai ryhmissä ikuistavat itsensä kuuluisien maamerkkien tai näkymien edessä.

LÄHTEET:

Villi, Mikko (2010) Visual mobile communication: Camera phone photo messages as ritual communication and mediated presence. Helsinki: Aalto-yliopiston taideteollinen korkeakoulu.

JAKAMINEN JA AVAUTUMINEN VERKOSSA

● **JANNE MATIKAINEN** | Julkaistu Verken sivuilla 20.10.2014

Sosiaalinen media on kaksisuuntaista mediaa: vuorovaikutusta ja jakamista. Esimerkiksi Facebookin koko toiminta ja bisnes perustuvat jakamiseen. Jakamalla sisältöjä – päivityksiä, kommentteja ja tykkäämisiä – ihmiset kertovat elämästään toisilleen ja Facebookille, joka puolestaan kertoo nämä mainostajille.

Mutta mitä ihmiset jakavat? Tutkimuksemme (Matikainen & Villi 2013) mukaan eniten jaetaan uutisia, valokuvia, sanomalehtien sisältöjä ja videoita. Toisin sanoen ihmiset jakavat melko odotettuja asioita. Kiinnostavaa on uutisten keskeinen rooli, koska myös sanomalehtisisällöt lienevät pitkälti uutisia.

Kun kysymme, mitä jaettuja sisältöjä ihmiset seuraavat eniten, niin tässäkin uutiset nousi tärkeimmäksi. Jakamisen näkökulmasta vaikuttaa siltä, että uutismedia on varsin tärkeä. On syytä huomata, että kyselymme keskittyi pitkälti mediasisältöihin, mutta myös muut sisällöt oli mahdollista tuoda esille.

Jakamisen syistä tärkein oli hauskuus, seuraavina aiheen tärkeys itselle sekä ajan-kohtaisuus. Hauskuus kuvaa hyvin sosiaalista mediaa: kerrotaan kivoja ja positiivisia asioita. Seija Ridellin (2011) Facebook-tutkimuksessa nousi myös esille positiivisuus, sillä hyvä Facebook-päivitys on vastaajien mielestä hauska.

Kysyimme myös vastaajien asenteita jakamiseen. Hieman yllättäen tärkein asenne kaikkien vastaajien keskuudessa oli näkymätön oleminen. Ihmiset eivät yleisesti ottaen halua olla näkyvillä verkossa. Poikkeuksen muodostavat nuoret vastaajat (15–24-vuotiaat), joille sosiaalinen jakaminen on tärkein asenne ja näkymätön oleminen vasta

toiseksi tärkein. Näyttää siis siltä, että jakaminen on, odotusten mukaisesti, nuorille ominaisinta.

Vaikka jakaminen on nuorille tärkeä asenne, ei ole selvyyttä ollaanko valmiita itse jakamaan. Saattaa olla, että jakamista halutaan nimenomaan toisilta ihmisiltä. Bloggari Eeva Kolu on kertonut, että häntä vaadittiin verkkokeskusteluissa kertomaan syitä Turusta Helsinkiin muuttoon. Lisäksi hänen olisi pitänyt valaista, onko parisuhteessa tapahtunut muutoksia. Moni näiden tietojen jakamista vaatinut ei välttämättä olisi itse halukas kertoamaan samoja asioita, mutta vaati saada tietoja tunnetun bloggarin elämäнкäanteistä.

MUTTA MITÄ MERKITYSTÄ JAKAMISELLA ON? ONKO JAKAMINEN OMASTA ELÄMÄSTÄ AVAUTUMISTA TAI ITSESTÄ KERTOMISTA?

Vaikka usein jaetaan jotain mediasisältöjä, kertoo se samalla jotain jakajasta. Jaettava sisältö kertoo siitä, millaisia sisältöjä jakaja pitää hyvinä, kiinnostavina, tärkeinä tai ärsyttävinä. Jakaminen tarkoittaa siis aina myös omasta elämästä tai itsestä kertomista. Facebookin huonona puolena pidetäänkin sitä, että on koko ajan kerrottava omasta elämästään ja seurattava muiden elämää (Ridell 2011). Tämä normi koettiin velvoittavana: on oltava koko ajan esillä tykkäämällä ja kommentoimalla muiden julkaisuja sekä tuottamalla päivityksiä omista asioista.

Jos jakaminen on omasta elämästä kertomista, halutaanko itsestä kertoa hyvät puolet? Voiko runsas jakaminen olla vain keino kiillottaa kuorta ja piilottaa alleen todellisen elämän rosoisuus ja aito minuus? Facebook-tutkimuksen (Ridell 2011) vastaaja toteaa, että ”onnellisuus ja ulkomailla olo viestittävät mahdollisille kuvan katselijoille, että minulla menisi hyvin (riippumatta siitä että meneekö) ja että en ole jämähtänyt kotiin ja että minulla on kaveri jonka kanssa reissaan”.

Tämä hyvin menemisen, matkustamisen ja onnellisuuden esittäminen näyttää olevan tärkeä piirre, tai jopa normi. Herääkin kysymys, miten käy ihmisten, joilla ei mene hyvin ja jotka ovat vailla ystäviä kotiin jämähtäneenä. Voivatko he kertoa rehellisesti elämästään vai pitääkö heidänkin kertoa, että hyvin menee?

Jotta ihminen osaa esittää asiansa niin, että näyttää menevän hyvin, on hänen mieltävä julkisuustrategiaansa ja maineenhallintaa. Perinteisesti nämä kuuluvat organisaatioille ja poliitikoille, mutta nyt yhä useammat tavalliset ihmiset pohtivat samoja asioita. Erityisesti tämä koskee bloggaajia, mutta myös tavalliset Facebookin käyttäjät miettivät, mitä jakavat, mitä eivät ja millaisen kuvan tuottavat itsestään.

Näitä kysymyksiä ihmiset ovat aina pohtineet osana sosiaalista vuorovaikutusta, mutta nyt useimmat meistä kohtaavat nämä kysymykset toimiessamme verkkojulkisuudessa. Tuntuu arveluttavalta, että ihmisten pitää määritellä omaa julkisuusstrategiaansa ja maineenhallintaa. Ja vielä arveluttavammalta tuntuu, että nimenomaisesti lasten ja nuorten maailma on entistä enemmän ajautumassa tähän suuntaan.

Vuorovaikutustutkimuksen klassikko Erving Goffman (2012) puhui kasvotyöstä, tarkoittaen sillä vuorovaikutuksessa ilmeneviä toimintatapoja, joilla yksilöt raken-

tavat ja ylläpitävät omia ja toisten kasvoja. Sattuvasti Goffmanin käsite on alun perin facework, mikä rinnastuu kätevästi Facebookiin. Voidaan ajatella, että Facebook on uusi kasvotyön areena, jossa halutaan tuoda esille elämän positiivisia asioita.

Sosiaalisen median kohdalla korostetaan usein yksilöllisyyttä. Ajatellaan, että voimme vapaasti valita roolin, tyylin ja kasvot, joilla toimimme verkossa. Toimintaamme määräävät kuitenkin vahvasti sosiaaliset normit. Yhteiskunta ja sosiaalinen yhteisö luo myös jakamisen normit. Goffman kirjoittaa: ”Vaikka sosiaaliset kasvot voivat olla kaikkein henkilökohtaisinta omaisuuttamme ja keskeisin mielihyvän ja turvan lähteemme, ne ovat kuitenkin vain lainaa yhteiskunnalta; ne otetaan heti pois, jos emme käyttäyty niiden arvoisesti.”

Nuorten verkkoelämästä on tärkeää ymmärtää jakamisen ilmiö. Se on olennainen osa verkossa olemista, kuten asenteista kävi ilmi. Vaikka jaettaisiin mediasisältöjä, kerrotaan samalla myös itsestään tuottaen identiteettiä ja kasvoja. Jakamista ohjaavat normit: pitää kertoa hyviä ja jännittäviä asioita, jottei menetä kasvojaan.

Jakaminen ja avautuminen voi myös olla hyväksi jähmeille suomalaisille. On kuitenkin hyvä tiedostaa, että avautumista ja jakamista ohjaavat sosiaaliset normit, jotka somessa nykyisellään saattavat ylikorostaa hyvin menemistä, onnistumisia ja jännittävää elämää.

LÄHTEET:

Goffman, Erving (2012). Vuorovaikutuksen sosiologia. Vastapaino.

HS Teema 4/2014.

Noppi, Elina & Hautakangas, Mikko (2012). Kovaa työtä olla minä. Muotibloggaajat media-markkinoilla. Tampere University Press. http://www.uta.fi/cmt/tutkimus/comet/julkaisut/kovaa_tyota_olla_mina_2012.pdf

Matikainen, Janne & Villi, Mikko (2013). Mobiilit mediasisällöt. Sisältöjen tuottaminen, jakelu ja kulutus sosiaalisessa mediassa. Viestinnän tutkimuskeskus.

http://blogs.helsinki.fi/crc-centre/files/2013/12/Mobiilit_mediasisallot_web.pdf

Ridell, Seija (2011). Elämää Facebookin ihmemaassa. Sosiaalinen verkostovivasto käyttäjiensä kokemana. Tampereen yliopisto, Viestinnän, median ja teatterin yksikkö, CMT.

ILOISET POJAT JA VÄRIKKÄÄT PONIT

● MIKKO HAUTAKANGAS | Julkaistu Verken sivuilla 7.4.2014

Ensisijaisesti pikkutyöille suunnatun My Little Pony -animaatiosarjan ympärille on muodostunut globaali faniyhteisö, joka koostuu pääosin nuorista miehistä. Kun MTV3:n Kymmenen uutiset esitteli loppukevennyksessään näitä ns. bronyja (bro + pony), uutisankkuri totesi insertin päätyttyä naureskellen: ”Tekee mieli hirnua”. Tämän tyyppisiä ensireaktioita, kohoavia kulmakarvoja ja hämmentynyttä vitsailua, kohtaan itsekin usein kertoessani tutkivani kyseistä ilmiötä Tampereen yliopiston COMET-tutkimuskeskuksessa. Brony-ilmiö ja erityisesti sen herättämät reaktiot kertovatkin paljon mediakulttuurin sukupuolittuneisuudesta ja tavoista, joilla usein huomaamatta rakennamme lokeroita niin pojille kuin tytöillekin.

Törmäsin ponittajiin aloitellessani poikien ja nuorten miesten mediakäyttöä koskevaa tutkimusta noin vuosi sitten. Halusin tutkia ”poikakulttuuria”, poikien mediakäyttöä yleisellä tasolla ohjaavia kulttuurisia rakenteita ja rajoitteita, mutta en oikein tiennyt, mistä aloittaa. Keitä oikein voisi nimittää tavallisiksi pojiksi ja valtavirtaisen maskuliinisen kulttuurin edustajiksi ilman, että tulee jo samalla luoneeksi stereotyyppiä, jota väittää tutkivansa? Bronyt tarjosivat ratkaisun: jos on vaikea hahmottaa, mistä löytyisi ”valtavirtainen poikakulttuuri”, verkkokeskustelujen perusteella tuntui vallitsevan melko laaja yksimielisyys siitä, että pirteitä pinkkejä piirroshahmoja fanittavat nuoret miehet eivät ainakaan voi olla ”ihan tavallisia”.

Lähdin siis selvittämään, mikä bronyissa niin kovasti hämmentää. Onhan monenlaisia fanikulttuureja nähty ennenkin, ja piirrossarjojen diggailu, lelujen keräily tai isot fanitapaamiset ovat jo useimmille tuttuja mediakulttuurin harrastamisen muotoja

myös miesten keskuudessa. Bronyjen kohdalla tuntuu kuitenkin heräävän tarve selittää ilmiö jollakin toisella ilmiöllä, saada se sopimaan maailmanjärjestykseen. Onko kyse homokulttuurista, onhan sarjan yleisilme värikäs ja pirteä? Sarja on suunnattu alun perin pienille tytöille, joten onko tässä jotain seksuaalisesti arveluttavaa? Vai onko koko fanittaminen pelkkää ironista läppää?

Bronyt itse kuitenkin tekevät nämä selitysyrietykset tyhjiksi. Toki netistä löytyy paljon myös My Little Pony -aiheista pornokuvastoa, mutta eroottista fanifiktiota syntyy netissä hyvin nopeasti mistä tahansa pop-kulttuurin ilmiöstä ("Rule 34"!). Brony-yhteisön ytimessä eroottinen ulottuvuus ei ole, kuten ei myöskään seksuaalivähemmistöjen asian ajaminen – vaikka toki kaikenlaiseen erilaisuuteen suhtaudutaan fandomin perusideologian ("Love and tolerate") mukaisesti hyväksyvästi. Vitsiksikään ponittajat eivät alistu, vaan he korostavat itse ohjelman loistavuutta, sarjan hahmojen samastuttavuutta ja visuaalisen maailman miellyttävyyttä, sekä tietenkin faniyhteisöön kuulumisen tarjoamaa riemukasta sosiaalisuutta. Keskeinen sana, joka nousee esiin niin suomalaisten ponittajien haastatteluissa kuin kansainvälisillä nettifoorumeilla erityisenä ja uutena asiana, minkä brony-yhteisö on heille mahdollistanut, on ilo.

Jos juuri värikäs positiivisuus, avoin ystävällisyys ja ilo koetaan brony-yhteisölle erityiseksi ulottuvuudeksi, herää kysymys, mitä tämä kertoo poikien kohtaamista odotuksista ja heille tyyppillisemmin avautuvista tunneympäristöistä. Olisi tietenkin yksinkertaistavaa väittää, etteikö valtavirtaiseen poikakulttuuriin mahtuisi iloa, kylähän esimerkiksi urheiluharrasteiden ympärille on aina liitetty vahva yhteisöllisyys ja riehakas ilonpito. Ja mitäpä Duudsonit sitten ovat elleivät iloisia veijareita! Lasten animaation kautta avautuva ilo on kuitenkin toisenlaista: kepeää, yhteisön jäsenten persoonallisuuksille tilaa jättävää ja tunteita toiminnan sijaan korostavaa. Huomio ei kiinnity yksilön kykyihin ja rooliin yhteisössä, vaan yhteisön arvo syntyy juuri hyväksynnästä ja avoimuudesta – "friendship is magic".

On suorastaan pysäyttävää hoksata, kuinka vaikeasti kulttuuriimme tuntuu sopivan ajatus siitä, että heteromiehet voisivat ylläpitää ilon ja positiivisuuden ympärille rakentuvaa faniyhteisöä. Huomiota herättää myös se, kuinka miesten toimintaan oletetaan kuin luonnostaan liittyvän seksuaalisia motiiveja. Bronyja koskevissa keskusteluissa nousee usein esiin ajatus, että "homous on musta ihan OK, mutta tätä en kyllä voi ymmärtää". Bronyt itse puhuvat "kaapista tulemisesta" harrastuksensa kanssa: ponifaniudesta pelätään kertoa perheelle tai ystäville, koska se ei tunnu istuvan omaan sukupuoli-identiteettiin.

Brony-kulttuuria tarkastellessa tuleekin selväksi, että maskuliinisuuden raamit ovat lopulta ahtaat myös verkossa. Erilaiset verkkoyhteisöt ja alakulttuurit voivat pyrkiä näitä raameja venyttämään, mutta sukupuoleen kohdistuvat kulttuuriset odotukset kulkevat mukana myös omaa nettikäyttäytymistä säädeltäessä – ja toisten käyttäytymistä arvioitaessa. Sukupuoliraamien venyttäminen tekee nuo rajoittuneisuudet kuitenkin samalla näkyviksi ja auttaa oman identiteetin positiivisessa hahmottami-

sessä. Esimerkiksi ponittamisesta saatetaan kokea voitonriemuista ylpeyttä, onhan stereotyyppisen maskuliinisuuden haastaminen omalla tavallaan ”miehekästä”, itsevarmuutta osoittavaa. Kuten eräs haastateltava totesi, ”tämä sentään herättää vielä pahennusta”!

(Jos bronyt eivät ole tuttuja, voit tutustua ilmiöön vaikka täällä: www.brony.fi.)



SOSIAALISEN MEDIAN SUURKULUTTAJA

 OTTO JOKINEN | Julkaistu Verken sivuilla 19.1.2015

Netin käyttäminen kuuluu jokapäiväiseen elämään. Käytän nettiä päivittäin kotona, koulussa ja vapaa-ajalla. Puhelimella tulee roikuttua sosiaalisissa medioissa melkein pä joka kymmenes minuutti. Eniten tulee käytettyä Facebookia. Päivittäin tulee käytettyä myös Instagramia ja WhatsAppia, ja myös Snapchatilla tulee lähetettyä paljon kuvia kavereille. Päivittäinen internetin käyttöni koostuu sosiaalisen median lisäksi musiikin kuuntelusta esimerkiksi Spotifysta, elokuvien ja tv-sarjojen katsomisesta Netflixistä ja ylipäättänsä muidenkin videoiden katsomisesta YouTubesta. Yöuneni ovat vähentyneet todella paljon saatuaani tunnukset Netflixiin...

Kaikilla muilla kavereillani oli älypuhelimet ennen minua, kuten myös Instagramit. Kun sain puhelimen, johon saa Instagramin, kaverini suosittelivat sinne tunnuksen tekoa. Olin muutenkin kiinnostunut pääsemään tuttavammin sanottuna Instaani. Eli periaatteessa tein Instagramin, koska muillakin oli. Instassa pääsee seuraamaan kavereideni ja julkisuuden henkilöiden elämää kuvien kautta. Itse postaan kuvia sinne siitä mitä teen, kenen kanssa olen ja omasta naamastani selfieitä. En osaa suoraan sanoa, miksi postaan itsestäni kuvia sinne, varmaan siksi koska muutkin tai koska haluan, että seuraajani näkevät mitä teen tai miltä näytän.

Snapchat-sovelluksen saama suosio voi johtua sen erilaisuudesta muihin pikaviestipalveluihin verrattuna, koska sen ideana on ottaa kuva ja liittää viesti siihen. Itse käytän Snapchat-sovellusta sen yksinkertaisuuden takia. Kun viestiin lisää kuvan niin se on lähempänä kasvokkain käytävää vuorovaikutusta, ja kuvien ottamishetkellä ei

tarvitse olla parhaimman näköinen lookki päällä, koska kuva näkyy ruudulla maksimissaan 10 sekuntia. Joten sillä voi lähettellä ystäville jos jonkinlaisia kuvia, ja siinä saattaa piilläkin yksi asia miksi se on niin suosittu.

Ensimmäinen sosiaalinen media jota käytin oli Irc-Galleria, ja käytin sitä pari vuotta kunnes löysin Facebookin ja kirjauduin sinne, jolloin Irc-Galleria jäi unohtuiksi. Irc-Galleriassa pystyi tutustumaan kuvien kommenttien kautta uusiin ihmisiin ja saada uusia ystäviä. Itse sain pari hyvää ystävää sieltä joiden kanssa ollaan pidetty yhteyttä tähänkin saakka. Irc-Galleriassa ideana oli lisätä kuvia ja luokitella ne yhteisöihin, joten ne ketkä ovat kiinnostuneita samoista asioista kuin minä, löytävät minut. Kuviin pystyy kommentoimaan ja vähän myöhemmin sen jälkeen kun olin kirjautunut, sinne tuli chattausmahdollisuus.

Sosiaalisen median käyttöni on lisääntynyt huomattavan määrän, koska nykyään puhelimeen saa kaikki sosiaalisen median palvelut joita tarvitsen, joten voin käyttää sosiaalista mediaa ihan missä tahansa liikunkin. Käytän sosiaalista mediaa myös muilla laitteilla, kuten tabletilla.

Itselläni ei ole omakohtaisia kokemuksia internet-parisuhteista, mutta olen löytänyt ja tutustunut paremmin nykyisiin kavereihini internetissä. Monet ystävästäni ovat ihastuneet internetissä tutustumiinsa henkilöihin, mutta kaikki eivät ole johtaneet pitemmälle siitä. Omasta mielestäni pystyisin tutustumaan ja kenties jopa ihastumaan internetissä ihmiseen, jota en ole vielä tavannut kasvotusten. Mutta haluaisin kyllä tavata henkilön, johon tutustun internetissä ennen kuin harkitsisin mitään vakavampaa suhdetta.

Nettikiusaamista on montaa erilaista, joko nimellä tai nimettömänä. Minua itseäni ei ole kiusattu internetissä, mutta olen huomannut esimerkiksi kavereihini kohdistuvaa nettikiusaamista monella eri sivustolla, esimerkiksi meidän nuorten suosiossa olevalla ja paljon käyttämällä Ask.fm-sivustolla. Askissa kysytään kysymyksiä toisilta käyttäjiltä joko nimellä tai nimettömänä. Siellä törmään paljon nimettömään nettikiusaamiseen, Askissa haukutaan ihmisiä jotka saattavat jopa oikeasti olla kehitysvammaisia tai muulla tavalla normaalia poikkeavia. Jos on seksuaaliselta suuntautumiseltaan tai ulkonäöltään valtaosasta poikkeava niin voi olla varma että vihapostia tulee. Omasta mielestäni se on tietyllä tapaa sääliävyä ja väärin haukkua ketään vaan sen takia, että itsellään on paha olla. Periaatteessa yksi tapa kiusata ihmisiä netissä on väittää olevansa joku muu kuin oma itsensä. Sitä esiintyy esimerkiksi Kik Messengerissä to-della paljon.

Sähköpostia tulee luettua ja käytettyä niin sanotusti vähän virallisempiin asioihin kuin kavereiden kanssa chättäilyyn, kuten esimerkiksi koulujuttuihin ja muihin senkaltaisiin asioihin. Sähköposti ei kuitenkaan ole niin suuressa osassa internetin käyttöäni kuin muut viestintäsivustot ja -sovellukset.

Eniten käytän sovelluksista Facebookia, johon kirjauduin vuonna 2009. Kirjautumissyynä oli tuohon aikaan suuressa nosteessa ollut FarmVille-peli, jota tuli pelattua

monta tuntia. Facebookissa yleensä juttelen ystäväilleni, joita ei tule nähtyä usein. Facebook on hyvä tapa pitää yhteyttä ystäviin, uudempiin ja vanhempiin. Sinne voi jakaa kuvia ja kirjoittaa tilapäivityksiä omasta elämästään muiden nähtäväksi. Mielestäni Facebook on hyvin toteutettu sosiaalisen median sivusto, koska se on niin monipuolinen ja nykyään myös vanhemmat ihmiset käyttävät sitä. Facebookin avulla pysyn myös kartalla kaikista kiinnostuksen kohteistani, koska siellä on ryhmiä ja teemoja, joista voi tykätä ja joihin päivitetään asioita tykkäämistäni aiheista.

Internetin käyttöni tiivistyy suurimmalta osaltaan yhteydenpitoon kavereiden kanssa ja musiikin kuunteluun, olen sosiaalisen median suurkuluttaja ja jaan sinne paljon asioita omasta elämästäni ja itsestäni. Mielestäni sosiaalisen median käyttö on hyvä asia, koska sen kautta voi pitää kaikkkeen yhteyttä ja etsiä tietoa kiinnostuksen kohteista. Mutta rajansa kaikella.

YHTEISÖLLISYYS TUMBLRISSA

ELLIMAIJA TANSKANEN | Julkaistu Verken sivuilla 15.12.2014



Onks sulla Tumblr?” Siis mikä? ”Tumblr.” Ensimmäiseksi mieleen tuli, että miten voi lausua neljä konsonanttia peräkkäin. Sitten vasta ajattelin, että mikäköhän se sellainen voisi olla.

Tumblr on nettisivusto, jossa jokaisen on mahdollista luoda oma blogi, seurata muita käyttäjiä, jakaa muiden julkaisuja ja omiaan. Tumblrissa pyörii niin kuvia ja linkkejä kuin tekstejä, lainauksia ja keskusteluja. Oman blogin ulkonäköä sekä sivujen määrää ja sisältöä voi muokata vapaasti.

Aluksi Tumblr vaikuttaa varsin tavalliselta ja tylsältä sivustolta, jossa näkee joskus hyviä kuvia tai tekstejä, mutta joista suurin osa on itselle merkityksettömiä. Ensimmäinen vaihe Tumblriin tutustuessa on löytää muutama blogi, joista itse pitää ja seurata niitä. Sitten niihin tutustumalla ajautuuikin muihin kiinnostaviin blogeihin.

Hiljalleen alkaa huomata, että blogit ovat erilaisia ja hyvin persoonallisia. Uskon itse, että ihmisestä voi tietää paljon sen perusteella, mitä hän jakaa blogissaan. Vaikka on valtavirtoja ja tiettyjä suosittuja teemoja, ei yksikään blogi ole samanlainen, ja jokaisessa näkee, mitkä ovat kenellekin tärkeät aiheet tai asiat joihin voi samaistua.

Tumblr on sivusto, jolta löytyy aivan kaikkea. Ajan myötä sen sisältöä alkaa hahmottaa eri tavalla. Itse jaan blogit kahteen kategoriaan: henkilökohtaiset (personal) blogit, sekä teemablogit. Teemablogeihin julkaistaan vain tiettyyn aiheeseen liittyviä postauksia. Useimmiten näiden blogien pitäjillä on myös henkilökohtaiset blogit. Henkilökohtaisiin blogeihin laitetaan kaikkea, mikä itsestä on sopivaa ja lisätään enemmän omia julkaisuja, kuten itse otettuja kuvia tai omia ajatuksia. Teemablogien aihe voi olla

lähes mikä tahansa: tietty vuodenaika, julkinen henkilö, musiikkilaji, taide, paikka, vaatekustyyli, huumori...

Teemablogien ja henkilökohtaisten blogien välimaastoon sijoitan niin sanotut ”pro-jotain” -blogit, esimerkiksi pro ana, anoreksiaa tukevat ja ylistävät blogit, tai pro recovery, jostain mielenterveyden häiriöstä parantumisesta kertovat blogit. Niissä sekä keskitytään tiettyyn aiheeseen että jaetaan omia kokemuksia siitä.

Neljäs taso Tumblriin tutustumisessa on bloggaajiin tutustuminen. Kuten jo mainitsin aikaisemmin, blogin sisältö kertoo paljon sen pitäjistä. Siten voi, blogia selaillessa, oppia paljon asioita ihmisestä: mistä hän pitää, mistä ei, missä päin maailmaa hän asuu, minkä ikäinen hän on, mikä on hänen elämäntilanteensa... Kun on kuullut kaikista vaaroista, joita on oman tiedon jakamisessa internetissä, voisi ajatella nettisivuston olevan suorastaan vaarallinen. Itse olen kuitenkin huomannut, että tällä on suuri merkitys sivuston toimintaan. Sen ansiosta, että ihmiset jakavat asioita itsestään, muodostuu verkkoja niiden välillä, joilla on jotain yhteistä. Ihmiset ottavat yhteyttä toisiinsa ja tutustuvat paremmin keskustellen. Tästä vasta alkaa Tumblrin oikea taianomaisuus: Tumblr on täynnä enemmän tai vähemmän tiiviitä ja aktiivisia yhteisöjä. Keskusteluja yhteisöissä käydään niin julkisesti, jolloin kaikki voivat osallistua niihin, kuin yksityisviesteinä. Joskus keskustelut ja yhteisöt laajenevat myös muihin sosiaalisiin medioihin, kuten Facebookiin, Twitteriin, Instagramiin tai Kikiin.

Sivulla pyörii kuva, jossa lukee, että nettikaverit ovat parempia kuin kaverit ”oikeassa elämässä”, eli sellaiset, joita tapaa fyysisesti. Sehän on vain yksi mielipide, mutta on siinä jotain perää: netissä ihmiset ympäri maailmaa, joilla on samoja mielenkiinnon kohteita, pystyvät olemaan yhteydessä. Nettikavereista voi tullakin ”oikeita” kavereita, vaikkeivät ihmiset ole tavanneet kasvojen kautta. Siinä mielessä netistä voi myös tulla oikeaa elämää, vaikka suurena ongelmana on esimerkiksi se, että vuorovaikutus on pienempää nonverbaalisen viestinnän puutteen takia. Se, että toinen ei ole koskaan nähnyt sinua todellisesti voi tosin myös olla suoja ja turva, joka auttaa yhteyksien luomisessa. Hänellä ei voi olla mitään ennakkoluuloja tai odotuksia, sillä hän ei yksinkertaisesti tiedä sinusta mitään. Omia heikkouksia tai asioita, joiden kokee olevan itsessään huonoja, on myös helpompi peittää tai jättää mainitsematta.

Minulla on Tumblr-yhteisöissä ns. ”passiivinen” rooli: en kirjoita kirjojaan omalle blogille, mutta jaan muiden julkaisuja sekä seuraan tiettyntyyppisiä blogeja, joissa monet bloggaajista tuntevat toisensa. On mahtavaa huomata, kuinka ihmisten välille, jotka eivät ole koskaan tavanneet, voi syntyä vahvoja yhteyksiä. Ja kuinka olemattakin läsnä fyysisesti voi olla toista auttamassa ja rohkaisemassa. Nämä yhteisöt ovat eräänlaisia vertaistukiryhmiä. Autetaan toinen toista ja jaetaan niin hyviä kuin huonojakin asioita.

Uskon, että yhteisöt ovat tiiviimpiä juuri teemablogien ja henkilökohtaisten blogien välille sijoittuvilla blogeilla, sillä niitä pitäviä bloggaajia tuo yhteen jokin tietty aihe, mutta he voivat myös tuoda omaa itseään esille. Teemablogit ovat usein hyvin viral-

lisen oloisia ja niiden pitäjistä ei välttämättä tiedä paljoakaan, koska blogi keskittyy aiheeseen niin perusteellisesti. Henkilökohtaiset blogit ovat myös monissa yhteisöissä mukana, mutta niiden sisällöt ovat yleensä paljon laajempia ja muiden on ehkä vaikeampi löytää niistä sitä yhteistä asiaa itsensä kanssa.

Mitä tiiviimpi yhteisö on, eli mitä enemmän jäsenet tuntevat kuuluvansa siihen, sitä enemmän yksi tapahtuma yhteisössä vaikuttaa muihin. Yhden pahasta olostsa saattaa toinen kirjoittaa omaan blogiinsa, jotta hänen seuraajansa lähettäisivät tälle kannustavia viestejä. Kolmannen suuresta elämänmuutoksesta saatetaan kysellä neljänneltä, koska oletetaan, että kaikki tietävät siitä. Tietenkin, jos kyseessä on esimerkiksi pro-ana -tyyppinen blogi, tiivis yhteisö on lähinnä haitallista itse kunkin hyvinvoinnille. Päinvastaisella pro-recovery -tyyppisellä yhteisöllä taas voi olla hyvinkin suuri merkitys sen jäsenten parantumiseen. Joka tapauksessa, yhden voitto on kaikkien voitto ja yhden suru on yhteinen suru.

Yhteisöllisyyden suuresta merkityksestä yksi esimerkki on, että jos joku saa vihaviestin, se ei lähes koskaan jää muilta huomaamatta. Muut jäsenet joko vastaavat viestin kirjoittajalle, tai rohkaisevat sen saajaa.

Monet myös bloggaavat vain nähdäkseen itseään inspiroivia asioita, ja se on hyvä niin. Minulle Tumblr kuitenkin on enemmän kuin blogi, se on kokonainen maailma. Virtuaalimaailma, jos sitä niin tahdotaan kutsua, mutta voimakas ja erittäin vaikutusvaltainen. Tällaisia yhteisöjä on olemassa myös monilla muilla sivustoilla, kuten YouTubessa tai Blogspotissa. En kuitenkaan tunne niitä paljoakaan, en ole tutustunut niihin niin perusteellisesti. Ehkä jos kaikki tietäisivät näistä yhteisöistä, monen olisi paljon helpompi elää ja olla, sillä voi tuntea kuuluvansa johonkin, vaikkei sellaista ryhmää olisi reaali maailmassa löytänyt. Siksi he, jotka tuntevat kuuluvuutta johonkin tämän tyyppiseen ryhmään, pitävät usein myös nettiä realiteettina tai yhtenä realiteettina.



LUKU 4:

OSALLISUUS JA TOIMIJUUS





VINKKEJÄ, VIHITYISYYTTÄ JA VUOROVAIKUTUSTA - NUORTEN OSALLISUUS ANONYymeissa VERKKOYhteisöissä

 LAURI SUNDBERG & SAKU RÄSÄNEN | Julkaistu Verken sivuilla 2.2.2015

Nuorten omaehtoisen toiminnan merkitys heidän osallisuutensa vahvistamisessa on asia, joka on noussut runsaasti esille ammatillisessa keskustelussa. Verkko erilaisine sisältöineen näyttäytyy yhä suurempana osana ihmisten, etenkin nuorten arkea ja sisältää runsaasti puitteita erilaisten yhteisöjen muodostumiselle. Nuoruutta elämänvaiheena määrittävät osaltaan vertaisryhmien korostunut merkitys ja erilaiset vapaa-ajan kiinnostuksen kohteet, jotka voivat toimia myös väylänä osallisuuden kokemiselle. Verkko laajentaa nuorten kommunikaatiokenttää ja tarjoaa runsaasti erilaisia mahdollisuuksia nuorille olla vuorovaikutuksessa toisten nuorten kanssa, palvellen nuoruuden kehitystehtävien toteutumista. Nuorten verkon käytön lisääntyminen ja vapaa-ajan toiminta kohtaa- vat siten, että verkko mahdollistaa mukana olemisen useissa erilaisissa vapaa-aikaan ja harrastetoimintaan liittyvissä yhteisöissä, joista erilaisiin kiinnostuksen kohteisiin liittyvät keskustelupalstat näyttäytyvät suosittuina.

Metropolia Ammattikorkeakoululle sosionomi-opiskelijoina tekemässämme opin- näytetyössä pyrimme ensisijaisesti selvittämään nuorten kokemuksia liittyen verkko- yhteisöjen toimintaan. Nämä verkkoyhteisöt olivat internetissä toimivia keskustelu- palstoja sekä foorumeja. Halusimme tietää, millaisia merkityksiä nuoret itse antavat verkkoyhteisöjen toimintaan osallistumiselle ja millä tavoin he kokivat osallisuutta näissä verkkoyhteisöissä. Tutkimuskysymyksiksi muodostuivat: Millaisena osallisuus näyttäytyy nuorten kokemuksissa anonyymeissa verkkoyhteisöissä sekä millaisina

näyttäytyvät nuorten kokemuksissa tekijät, jotka motivoivat heitä käyttämään sivustoa, jolla verkkoyhteisö on?

Opinnäytetyömme aihepiirin valintaan vaikutti sen mielenkiintoisuus ajankohtaisena aiheena myös sosiaalialan näkökulmasta. Olemme molemmat kiinnostuneita nuorten kanssa tehtävästä ohjaavasta ja kasvatuksellisesta työstä sekä siitä, miten tietotekniikkaa voidaan hyödyntää vielä entisestään vuorovaikutuksellisissa tarkoituksissa.

Opinnäytetyömme kohderyhmäksi määrittelimme 13–18-vuotiaat nuoret, jotka toimivat kolmessa eri verkkoyhteisössä. Nämä yhteisöt olivat www.hevostalli.net, www.kaksoissola.net ja www.konsolifin.net. Näistä ensiksi mainitussa yhteisössä ei ollut osallistumisen edellytyksenä nimimerkin rekisteröintipakkoa, kun taas kahdessa jälkimmäisessä oli. Keräsimme aineiston laadullisella kyselylomakkeella, johon vastanneista päädyimme lopulta analysoimaan 12 vastausta. Vastanneista 10 oli tyttöjä ja kaksi poikia. Kyselylomakkeen muodostamisessa hyödynsimme Tomi Kiilakosken kahta osallisuuteen liittyvää määritelmää. Ensimmäisessä määritelmässä osallisuudella tarkoitetaan oikeutta omaan identiteettiin ja arvokkuuteen osana perhettä (tai sitä muistuttavaa yksikköä), ryhmää, yhteisöä, yhteiskuntaa tai ekosysteemiä. Määritelmässä korostuu ryhmän tai yhteisön turvallisuus ja sisäiset mahdollisuudet sekä yksilön hyväksytyksi tuleminen sellaisena kuin hän on viiteryhmissä, johon hän kuuluu. (Kiilakoski 2007: 13.)

Toisessa määritelmässä osallisuus on todellisen vastuun kantamista ja saamista oman, toisten ja koko yhteisön toimintakyvystä. Se on sitoutumista toimintaan yhteisten asioiden parantamiseksi. Määritelmä täydentää ensimmäistä korostaen yksilön vastuuta. Vastuun kantaminen kuitenkin edellyttää yhteisön luottamusta yksilöön ja hänen toimijuutensa kunnioittamista. (Kiilakoski 2007:14.)

Saamiemme tulosten pohjalta vaikuttaisi siltä, että osallisuuden kokemukset käsittelemisessämme anonyymeissa verkkoyhteisöissä ilmenivät erilaisissa käyttäjien välisissä viestintä- ja vuorovaikutustilanteissa, joissa vuorovaikutukseen osallistujat säätelivät eri tavoin kommunikaatioonsa liittyviä piirteitä ja sen sisältämää tietoa. Jotta mitään osallisuuteen liittyvää voitiin ylipäätään kokea, tuli käyttäjän lähtökohtaisesti osallistua verkkoyhteisön toimintaan kirjoittamalla viestejä sivuston keskustelualueella. Osallistumista ilmeni monin eri tavoin, joita olivat esimerkiksi toisten käyttäjien auttaminen, avun pyytäminen muilta käyttäjiltä tai omien ajatusten esittäminen.

Tiedon antaminen ja vastaanottaminen olivat vahvasti läsnä osallisuuden kokemuksia määrittävinä tekijöinä. Osa vastaajista esimerkiksi koki, että heidän käyttämällään sivustolla esiintyi runsaasti negatiivista viestintää. Tämä kokemus mahdollisti sen, että omista viesteistä saatuun negatiiviseen palautteeseen pystyttiin ottamaan etäisyyttä eikä sitä koettu niin loukkaavana. Vastauksissa tuotiin esiin anonyymiteetti samankaltaisena suojaa antavana tekijänä. Olimme myös kiinnostuneita siitä, kokivatko vastaajat kuuluvansa johonkin ryhmään sivuston sisällä. Vain muutaman käyttäjän vastauksissa ilmeni tällaista kokemusta, ja näiden vastausten perusteella voitiin päätellä, että kokemus edellytti melko tarkkaa tietoa siitä, keitä ryhmään kuului ja miksi

se oli olemassa. Ryhmät olivat olemassa jostain erityisestä syystä, kuten chattaamisen ja pelaamisen vuoksi.

Kysyimme, kokivatko käyttäjät itse toimivansa jonkin yhteisen hyvä eteen verkkoyhteisössä ja toimivatko muut käyttäjät heidän mielestään tällä tavalla. Kävi ilmi, että mitään kaikkia tietyn sivuston käyttäjiä velvoittavaa yhteistä hyvää ei ollut ja yhteiseen hyvään liittyvin havaintoihin vaikuttivat suuresti mahdollisuudet tunnistaa muita käyttäjiä, jotka olivat monessa tapauksessa rajallisia. Käyttäjät motivoituivat sivustolla käymiseen jonkin koetun hyödyn takia. Eri käyttäjillä oli keskenään erilaisia syitä käydä sivustolla. Nämä liittyivät muun muassa tiedonhakuun, viihtymiseen, vuorovaikutukseen ja sosiaalisiin suhteisiin. Tämä hyöty näkyi saaduissa vastauksissa jonkin sisäisen halun tai tarpeen tyydyttämisen mahdollisuutena sivustolla. Kysyttäessä sitoutumisesta, kukaan vastaajista ei ollut itse antamansa määritelmän mukaan sitoutunut verkkoyhteisöönsä. Sitoutuminen olisi edellyttänyt esimerkiksi kokemusta siitä, että sivustolla käymiseen liittyisi joitain velvoitteita tai nimimerkin rekisteröintipakkoa sivustolla, jossa sitä ei ollut. Tässä yhteydessä tuli myös esiin riippuvuus sivustoon, jota muutama käyttäjä ilmoitti kokevansa.

Opinnäytetyötä tehdessä saimme sellaisen kuvan, että nuorten kokemukset anonyymeistä verkkoyhteisöistä olivat vaihtelevia ja yksilöllisiä. Kun yhdelle nuorelle verkkoyhteisö voi toimia avun kysymisen paikkana hyvin henkilökohtaisiin ongelmiin liittyen, voi toiselle saman verkkoyhteisön käyttötarkoitus olla lähinnä päivittäistä ajanvietettä ja viihdykettä. Nuorten internetin käytön omaehtoisuus voi tarkoittaa sitä, että sama nuori on mukana monenlaisessa verkkotoiminnassa, kokematta kuitenkaan varsinaisesti minkäänlaista sitoutumista mihinkään yhteisöön. Mahdollisuudet säilyttää valinnan vapaus internetin käyttötarkoitukselle tuntuu näyttäytyvän näin tärkeänä nuoren verkkotoimintaa määrittelevänä tekijänä. Verkkoyhteisöt antavat hyviä mahdollisuuksia myönteisille kokemuksille nuorta itseä kiinnostavien aiheiden parissa sekä luovat nuorelle väylän tavoittaa muita ihmisiä, joiden kanssa tällä on jaettuja kiinnostuksen kohteita tai samankaltaisia ajatuksia.

Yksilöllisen käyttökokemuksen useista hyvistä puolista huolimatta siihen saattaa liittyä myös riskejä. Nuoren ohjautuessa verkossa omista lähtökohdistaan käsin, voi hän joutua kohtaamaan yksin vaikeitakin asioita, kuten kiusaamista, herjaamista tai syrjintää. Anonyymejä verkkoyhteisöjä valvovilla moderaattoreilla ei aina ole resursseja puuttua sivustoilla ilmenevään negatiiviseen käytökseen. Suhtautuminen nuoren kohtaamiin mahdollisiin riskitekijöihin riippuu pitkälti nuoresta itsestään. Tässä yhteydessä nuoren saamalla tuella sekä mediakasvatuksella voi olla suuri vaikutus siihen, millaisia valmiuksia ja mediataitoja nuoren on mahdollista muodostaa. Nuorisotyöntekijän rooli anonyymeissä verkkoyhteisöissä voisi täten olla nuorella olevan tietoperustan kasvamisen mahdollistamista ja sosiaalisen vuorovaikutuksen tukemista, jotka taas voivat palvella nuorisotyölle tyypillistä sosiaalista vahvistamista sekä osallisuuden tukemista.

Alati kasvavan yksilöllistymisen aika heijastuu yhä vahvemmin myös nuoriin sekä heidän tapoihinsa toimia lähiympäristössään sekä laajemmin yhteiskunnassa. Yksilöllisen toimintakyvyn kasvattaminen ja itseohjautuvuus ovat ajallemme yhä tyypillisempiä aspektoja – jopa normeja, jotka kohdistuvat paitsi aikuisiin, myös nuoriin. On kuitenkin tärkeää muistaa, että vaikka nuoret voidaan nähdä taitavina ja itsenäisinä median käyttäjinä, ei vastuu tästä käyttökokemuksesta saa jäädä yksinomaan heidän harteilleen. Nuorten internetin käytössä vertaisiltaan saaman palautteen ja tuen lisäksi heillä tulee olla mahdollisuus myös aikuiselta saatuun ohjaukseen ja huomioon. Tämä aikuinen voi olla nuorisotyön koulutettu ammattilainen, mutta myös esimerkiksi vanhempi, verkkoyhteisön ylläpitoon kuuluva taho tai muu aikuinen. Tärkeintä on, että tämä on halukas sekä valmis kohtaamaan nuoren avoimin mielin.

Lauri Sundbergin & Saku Räsänen Metropolia Ammattikorkeakouluun marraskuussa 2014 toteuttama opinnäytetyö ”Vinkkejä, viihtyisyyttä ja vuorovaikutusta – Nuorten osallisuus anonyymeissä verkkoyhteisöissä” on luettavissa osoitteessa www.theseus.fi.

LÄHTEET:

Kiilakoski, Tomi 2007. Lapset ja nuoret kuntalaisina. Teoksessa Gretscher, Anu- Kiilakoski, Tomi (toim.): Lasten ja nuorten kunta. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisuja 77. 8–20.

APPARINA NETARISSA - MISTÄ ON KYSE?

● IIDA & MILLA | Julkaistu Verken sivuilla 27.10.2014

”

Eks sää oo nyt tälläsestä kuullu”, koulukaverini suusta houkutteli ensimmäistä kertaa tutustumaan Habbo Hoteliin eli Habboon keväällä 2008. Habboilu koukuttaa, koska se ei ole mikä tahansa chat vaan peli, jossa voi rakennella, kisailla ja hengaila kavereiden kanssa. Vuosien aikana taidot sekä kokemus karttuivat ja nyt toimimme Habbossa toimivassa verkkonuorisotalo Netarissa apuohjaajina. Mistä onkaan kysymys?

Netari-huoneessa Habbossa voi tavata meitä apuohjaajia eli appareita, ja meitä on tällä hetkellä yksitoista. Tulemme eri puolilta Suomea ja nuorin meistä on 14-vuotias. Apuohjaajia on ollut toiminnassa mukana usean vuoden ajan ja uusia koulutetaan tarvittaessa. Tapaamme pääasiassa verkossa, mutta tunnemme toisemme myös IRL. Olemme tavanneet kasvotusten ja yhteyttä pidetään WhatsApp-ryhmässä ja Skypessä sekä Facebookissa. Motiivi olla apparina on tarjota mielekästä keskustelua ja järjestää hauskaa tekemistä arjen keskellä.

Meidän tehtävänä Habbossa on toimia vertaisnuorena Netarissa. Käytännössä se tarkoittaa, että apparit on Habbon päivystysilloissa juttukaveri ja keskustelun virittäjä. Keskustelunaiheet riippuvat aina sen illan kokoonpanosta. Jos paikalla on paljon nuorempaa väkeä, voi keskustelunaihe olla vaikka lemmikit tai koulu. Jos taas paikalla on porukkaa, joille kaikille löytyy yhteinen kiinnostus, esimerkiksi pelaaminen tai elokuvat, on keskustelu antoisampaa juuri niistä aiheista, eikä aina lemmikeistä tai samoista vanhoista/tutuista aiheista.

Lisäksi toimimme kilpailujen ja erilaisen toiminnan järjestäjinä. Apparit järjestävät tapahtumia vuoden juhlapäiviin ja teemaviikkoihin liittyen, esimerkiksi Netari-pe-

rinteeksi muodostuneena halloween-päivänä huone sisustetaan karmaisevan kurpitsaiseksi ja iltaan kuuluu syysaiheinen tietokilpailu. Kilpailuina on ollut muun muassa reseptien nimeämistä, joulukorttien piirustuskilpailuja ja niin edelleen.

Kisojen järjestäminen tapahtuu käytännössä Skypen välityksellä: sovittu määrä appareita kokoontuu keskustelemaan ja heittelee ideoita ilmoille. Kilpailut toimivat usein niin, että osallistujat ilmoittavat vastaavalle apparille osallistuvansa kilpailuun tai ”merkitsevät” hahmonsä osallistujaksi.

APPARINA OPPII KAIKENLAISTA

Kiinnostavinta apparina toimimisessa on oppia tuntemaan uusia ihmisiä, joita ei ilman Netaria olisi tilaisuutta tavata. Ennen appariutta Habbossa oli mahdollista tavata paljon uusia ihmisiä ja saada muutamia hyviä ystäviä, joista osaa saattoi tavata myös kasvotusten. Appari-toiminnan myötä löytyi uusia ystäviä koulutusten kautta sekä apparileireillä. Tapaamisten tarkoituksena ei ole siis vain perehdyttää apuohjaajia Netarin toimintaan, vaan myös ryhmäyttää appareita ja saada senhetkisestä ryhmästä toimiva. Koulutuksissa ja leireillä on käytetty monia erilaisia keinoja porukan hitsaamiseen yhteen, on näyttelemistä ja ryhmätöitä, keskusteluharjoituksia ja rajaton määrä tutustumisleikkejä.

Apparina on myös kiinnostavaa kuulla muiden nuorten erilaisia näkökulmia ajan-kohtaisiin asioihin. Viime aikoina käytiin mm. kiinnostava keskustelu muutaman lukionolaisen kanssa koulujen alettua syksyllä. Vertaistukena toisillemme tuskailtiin kirjojen hintoja ja kurssimääriä.

Apparitoimintaan perehtyminen on antanut uutta perspektiiviä habboiluun. Apuohjaajavuorossa yleisen mielenrauhan vuoksi ei voi kirjoittaa aivan kaikkea mitä mieleen juolahtaa. Keskustelussa täytyy kuitenkin olla aktiivinen näyttääkseen kiinnostuksensa. Apparina toimiessa Habboa ei välttämättä tule käytettyä enää samalla tavalla kuin aikaisemmin ”peruskäyttäjänä”. Vaikka kiinnostus perushabboiluun onkin vähentynyt, innostuu sitä välillä roolipelaamaan ja jahtaamaan merkkejä esimerkiksi ylläpidon järjestämisestä kilpailuista. Habboilu on jäänyt omalla tavallaan merkittäväksi henkireiäksi muun ohella. Luovuutta kanavoidaan sisustamiseen ja pulmahuoneiden ratkomiseen, kanssapelaajien kesken nauretaan, vaihdetaan ajatuksia ja välillä setvitään erimielisyyksiä.

Hankalinta apparina toimimisessa on välillä keskustelun aiheen keksiminen ja porukan mukaan saaminen keskusteluun. Puheenaiheiden ja sopivan neutraalien kommenttien keksiminen vaatii harjoittelua. Väitämme, että uskaltamalla ottaa osaa keskusteluun ja puhuttelemalla hiljaisia habboja pääsee apparin polulla hyvään alkuun.

Kun keskustelulle ei löydy erityistä aihetta voi apparina turvautua samoihin vanhoihin kysymyksiin: ”Mitä koulussa, tuliko sielläkin eilen lunta?” tai ”Sattuiko kukaan katsomaan Kärppien peliä eilen?” tulevat jo lihasmuistista monen vuoden apparina toimimisen jälkeen.

Kisojen järjestämisessä on usein käytännön haasteita. Myös ajankäyttöön liittyy erilaisia vaikeuksia. Yhteisen aikataulun löytäminen kaikkien apuohjaajien kesken on usein hankalaa, eri kouluasteilta ja paikkakunnilta tulevat apparit elävät kaikki omien aikataulujensa mukaan ja niitä ei aina saa sovitettua yhteen.

Apuohjaajana toimiminen merkitsee vastuuta sekä omasta käytöksestä että keskustelusta. Samalla se on uniikki kanava saada kokemusta nuorisotyöstä ja vuorovaikutusta. Vuorovaikuttaminen ja keskusteleminen ovat tärkeitä taitoja millä tahansa alalla, haki sitten sosiaalityön tai muun palvelutyön pariin. Myös niille appareille, jotka aikovat hakeutua alalle, jossa työtä tehdään verkossa, apparina toimiminen on luontevaa ja ylläpitää osaamista.

Netarin apparina voi oppia uusia taitoja. Esimerkiksi erilaiset vuorovaikutustaidot vahvistuvat. Erilaisissa ryhmätyötilanteissa on huomattavasti helpompaa toimia, kun on muutaman vuoden joutunut sopimaan asioita parinkymmenen ihmisen kesken: oppii kuuntelemaan toisten mielipiteitä ja soveltamaan omia ideoitaan paremmin. Myös omien ideoiden ja mielipiteiden sanoiksi pukemisesta tulee harjoituksen myötä helpompaa.

NETARI HABBOSSA

Habbo Hotel on nuorten kohtaamispaikka verkossa, mitä kautta voi jutustella ja osallistua moninpeleihin. Habbo ei ole vain chat-palvelu, vaan myös visuaalisesti ainutlaatuinen rakennuspohja huoneille, joita voi muokata katalogista ostettavilla tai tehtävistä ansaittavilla tavaroilla. Ahkerasta sisäänkirjautumisesta palkitaan merkein ja uusia pelaajia huomioidaan aloittelijatavaroin.

Netari-verkkonuorisotalo toimii Habbossa, jossa Netarilla on oma huone. Huoneessa Habbo-hahmot voivat tulla juttelemaan keskenään sekä yhdessä nuorisotyöntekijöiden kanssa. Tilassa on mahdollisuus tavata myös muiden ammattikuntien edustajia. Esimerkiksi opinto- ja koulutusasioissa neuvovat Suunta-ohjaajat ovat käyneet vierailuilla ja heidän kanssaan on voinut tutustua eri tulevaisuuden mahdollisuuksiin. Huoneessa järjestetään lisäksi erilaisia kilpailuja ja teemapäiviä. Netari on auki Habbossa maanantaisin ja torstaisin klo 18 alkaen.

PELIHARRASTUS, LEVEL 2

 **ALEX IHONEN** | Julkaistu Verken sivuilla 9.3.2015

Hei! Haluaisin kertoa tässä näkökulma-kirjoituksessani, miten peliharrastus on vaikuttanut minun elämääni ja mitä mahdollisuuksia se on tarjonnut. Eli avarran kirjoituksessa, että peliharrastuksessa kyse ei ole aina välttämättä pelkästään pelaamisesta, vaan mahdollisesti jopa kokopäiväisestä työstä pelaamisen parissa eri tavoin!

Olen pelannut aktiivisesti pelejä siitä asti, kun ohjain pysyi kädessä. Ensimmäinen konsoli kotona oli 8-bittinen (NES - Nintendo Entertainment System) ja PS (PlayStation). Omat klassikkoni mainituista konsoleista ovat Super Mario, Metal Gear Solid, Ape Escape ja Tekken 2. Yksinpelit tai tarinapelit olivat tuolloin suositumpia, sillä moninpelimahdollisuudet olivat vähäiset. Mikään tosin ei ollut hauskeempaa kuin kaverin kanssa mäiskiminen co-op (kaksinpeluu) Tekkeniä. Tietokone tuli taloon, mutta ensivaiheissa käytössä oli vain piirtosimulaattori Paint-ohjelma.

Ensimmäinen kosketus laajaan moninpelaamiseen internetin isossa maailmassa tuli, kun vuonna 2004 julkaistiin pahamaineinen World of Warcraft. Pleikkarit ja hiekkalaatikot keräsivät pölyään: kaksinpeluu Tekkeniä, saati yksinpelaaminen tarinapeliä parissa oli ohi. Massively Multiplayer Online (MMO) oli saapunut ja tämän myötä pelit muuttuivat täysin. Pelit ovat muuttuneet yksin olohuoneen sohvalla pelaamisesta moninpeleihin, jossa pelaat internetin voimalla ympäri maailmaa. Tämä sai minut kiehtoutumaan pelimaailmasta, ja myöhemmin pelien parissa työskentelystä.

Tutustuin yläkouluikäisenä Helsingin Sörnäisten rantatiellä sijaitsevaan Pelitaloon. Nuorisotaloon, jossa kaltaiseni harrastelijat ja skenestä kiinnostuneet tulevat viikonloppuisin viettämään iltaa porukalla pelejä pelaten. Talo myös tarjoaa mah-

dollisuuksia osallistua vapariksi Assembly-tietokonetahtumaan esim. rakentamaan ständiä, pelaamaan varatuilla paikoilla talon tietokoneilla ilmaiseksi ja järjestämään tapahtumaan peliturnauksia. Nuorisotalon tapaan Pelitalo on tarjonnut Assemblyillä mahdollisuuksia saada kokemusta pelimaailmasta ja sen parissa työskentelystä, mikä etenkin on kiinnostanut minua. Kaikista eri aktiviteeteista minua kiinnosti erityisesti toiminta, jossa yksi ohjaajista selosti ja lähetti livekuvaa League of Legends -turnauksesta, jota pelattiin paikan päällä. Minulle tarjottiin uteliaisuuteni myötä mahdollisuus kokeilla selostaa yhtä matsia. Tämä oli ihan uutta minulle, mutta matsin jälkeen pidin konseptista paljon. Tästä alkoi minun uusi tapa harrastaa pelejä; ei pelejä pelaten, vaan selostaen, miten muut ihmiset pelaavat. Olen tuntenut itseni loppujen lopuksi enemmän pelaajaksi, joka tykkää seurata peliä, mutta ei välttämättä pelata sitä.

E-sports on uusi käsite, joka vasta lähiaikoina on tullut pikkuhiljaa hyväksytyksi urheilulajiksi. Kyse on pelien pelaamisesta kilpatasolla, jolloin pelaamisesta tulee enemmän kuin harrastus, elämäntyyli. Tätä viihdelajia on harrastettu jo 70-luvun puolivälistä alkaen, mutta vasta nyt se on alkanut saavuttaa sen sosiaalisen tason, minkä se on ansainnut. Los Angelesin Staples Centerissä järjestettyjä League of Legends 2013 MM-kisoja seurasi yli 32 miljoonaa katsojaa parin viikon turnauksen aikana. Pääpalkintona oli miljoona dollaria. Tätä suurta tapahtumaa pyörittää muutama tuhat ihmistä. Siihen kuuluu isona tekijänä The Stream Team eli suoraa nettilähetystä pyörittävä tiimi, joka koostuu mm. selostajista, analysojista ja haastattelijoista. Näistä tapahtumista olen inspiroitunut jatkamaan selostamista Suomessa ja mahdollisesti ulkomaillakin. Vielä toistaiseksi pysyn E-sportsin merkeissä!

Vuosien varrella Pelitalon henkilöstö on muuttunut monesti, ja on päädytty siihen, että minä ja 7 muuta nuorta aikuista vedetään Pelitalon Stream-ryhmää. Helsingin kaupunki on tarjonnut meille mahdollisuuden työskennellä laadukkailla laitteilla ja mainioissa olosuhteissa. Näillä eväillä saa hyvää kokemusta media-alalle ja mahdolliselle uralle.

Pelit ovat kaikkea muuta kuin negatiivista. Ne tuovat monille ihmisille suojaa ja hetkellistä rauhoittumista reaali maailman ympäriltä, kilpailullisuutta kilpailuhenkisille ja seikkailun halua utelaille. Itse tunnen tiettyjen pelien vaikuttaneen minun perspektiiviini katsoa asioita eri tavoin. Olen oppinut ryhmätaitoja, ongelmien pohtimista ja tavannut mahtavia ihmisiä.

Aloitin armeijan jälkeen pelien kanssa työskentelyn ja opiskelun, ja pyrin viemään selostusharrastukseni uudelle tasolle. Tehkää samoin: työtä, josta nautitte.

MUUTAKIN KUIN POKEMON – LYHYT OPPIMÄÄRÄ ANIMESTA JA MANGASTA

 JENNA PULKKINEN | Julkaistu Verken sivuilla 2.3.2015

Japanilaisen populaarikulttuurin erilaisten harrastusmuotojen suosio on räjähtänyt käsiin. Kun vielä viitisen vuotta sitten niin kutsuttuja raitasukkaernuja katsottiin kieroon ja samanhenkisiä ihmisiä tapasi korkeintaan internetissä, saa mangapokkarinsa nykyään lähikaupan lehtihyllystä. Uusia alan harrastajien tapahtumiakin putkahtaa esiin eri puolilla maata nopeammin kuin kukaan ehtii niitä laskea. Yhä useammalla on jonkinnäköinen käsitys siitä, mitä anime (japanilainen piirretty), manga (japanilainen sarjakuva) ja cosplay (sarjojen hahmoiksi pukeutuminen) oikein ovat, ja on lähes mahdotonta välttyä tapaamasta muita harrastajia. Japanilaisten piirrettyjen katsominen on myös aiempaa hyväksyttävämpää. Äitini kielsi minua aikanaan kertomasta työhaastattelussa, että osallistuin viikoittain paikallisen animekerhon toimintaan. Asia tuli lopulta kuitenkin puheeksi, ja paljastui että tulevan esimieheni tytär oli käynyt samassa kerhossa.

Harrastamisesta on tullut helpompaa internetin myötä, mutta sen peruselementit ovat edelleen samat: luetaan japanilaista sarjakuvaa, katsotaan japanilaisia piirrettyjä ja ehkä harrastetaan cosplayta. Vanhemmat harrastajat kertovat välillä kauhutarinoita siitä, kuinka huonolaatuiset animekasetit joskus kahdeksankymmentäluvulla tilattiin Jenkeistä ja niitä odoteltiin viikkotolkulla. Nykyään animen katsomiseen on lukemattomia eri nettipalveluita – osa enemmän ja osa vähän vähemmän laillisia. Myös mangan sa pystyy lukemaan netistä erilaisten sivustojen kautta. Sarjoja myös käännetään paljon enemmän japanista englanniksi ja suosituimmat myös suomeksi, eli japanintaito ei

ole enää mikään välttämättömyys, jos haluaa seurata hieman harvinaisempia sarjoja.

Ikävä kyllä suomalaiset mangakustantajat ovat vähissä, ja niidenkin toiminta muuttaman suurimman sarjan kääntämisen lisäksi tuntuu olevan melkoista hakuammuntaa. Osa kustantajista kääntää ja painaa aivan karmeaa laatua olevia yksi- tai kaksipokkarisia sarjoja. Harrastajien määrän kasvamisesta huolimatta mangan menekki on edelleen melko pientä, ja tavallaan kustantajat ovat kaivaneet oman kuoppansa: kun laatusarjoja ei ilmesty suomeksi, harrastajat siirtyvät lukemaan mangansa netistä. Usein suomenkieliset käännökset saavat myös kritiikkiä huonosta laadusta tai sarjaan sopimattomasta käännöstyylistä.

Animessa harva edes kaipaa suomenkielistä tekstiä, äänestä nyt puhumattakaan. Kaikki eivät pidä edes englanninkielisestä dubbauksesta eli uudelleenäänityksestä, mikä on ihan ymmärrettävää – japani nyt vain tekee katsomiskokemuksesta niin paljon autenttisemman. Sitä voi myös pitää kätevänä kielikylpynä, sillä usein harrastajat ovat kiinnostuneita muustakin japanilaisesta kulttuurista kuin animesta ja mangasta. Moni opiskelee kieltä, jotkut harrastavat kamppailulajeja, teeseremonioita, erilaisia vaate-tyylejä, musiikkia, kukkienasettelua... Toisille Japanista ja sen kulttuurista tulee elämänmittainen harrastus tai jopa elämäntapa. Ei ole lainkaan harvinaista, että innokas harrastaja lähtee vaihto-oppilaaksi tai muuttaa kokonaan nousevan auringon maahan.

Manga ja anime löytyvät siis suurimmalta osin internetin ihmemaasta. Animeharrastajalle netistä löytyy paljon muutakin tekemistä kuin sarjojen tapittaminen: kun harrastus ei sitoudu mihinkään fyysiseen tavaraan tai paikkaan, sitä on helppo myös jakaa netissä. Netistä löytyy esimerkiksi MyAnimeList, tutummin MAL, jossa harrastajat voivat listata ja arvostella katsomiaan ja lukemiaan sarjoja. Kahden harrastajan välinen keskustelu voi hyvinkin alkaa sanoilla ”Mikä sun MAL-tunnus on?”. Internet on tietysti myös väärällään anime-, manga- ja erityisesti cosplayharrastajien blogeja ja Facebook-sivuja, joita voi seurata. Facebookissa on lukuisia harrastajille tarkoitettuja ryhmiä, joissa voi jutella muiden harrastajien kanssa. Perinteistä foorumielementtiä edustaa Suomessa erityisesti aniki.fi:n keskustelufoorumi, joka tosin muidenkin keskustelufoorumien tavoin alkaa olla melko kuollut. Myös Twitter ja mikroblogipalvelu Tumblr keräävät ja yhdistävät harrastajia.

Mikä animessa ja mangassa ja kaikessa niihin liittyvässä sitten oikein kiehtoo? Vastaus piilee mangan moninaisuudessa. Japanissa mangaa lukevat käytännössä kaikki vauvasta vaariin, ja siksi erilaisia sarjoja ja genretyyppejä on lukemattomia. Karkeasti sarjat voidaan jaotella shoujo- ja shonen-sarjoihin, eli tytöille ja pojille tarkoitettuihin, sekä bishoujo- ja bishounen-sarjoihin, jotka ovat vastaavasti hieman vanhemmille nais- ja mieslukijoille tarkoitettuja. Näistä sarjoista taas löytyy valtavasti valikoimaa: on taikatyttyjä, ninjoja, robotteja, ihmissuhteita, eläimiä, fantasiaa ja realismia, tyttö- ja poikarakkautta, K-18-materiaalia... Jos jokin asia on olemassa, siitä on hyvin todennäköisesti mangasarja. Suosituista mangoista tehdään sitten animesarjoja, tai toisinpäin. Toki animea tuotetaan itsenäisesti ilman lähdeoteksiakin.

Koska tarjontaa on moneen makuun, on harrastajiakin monenlaisia. Niinpä manga- tai animeharrastaja voi olla 12-vuotias tyttö, kolmekymppinen nörttimies, yliopisto-opiskelija tai vaikka opettaja. Monet Suomen tunnetuimmista ”julkkisharrastajista” ovat jo hyvän matkaa aikuisiän puolella. Harrastajien kirjo tulee näkyviin varsinkin coneissa (lyhenne sanasta convention = kokoontuminen). Niitä järjestetään muutaman suurimman lisäksi ympäri Suomea, yleensä sataprosenttisesti harrastajavoimin. Suurimmat tapahtumat, kuten Desucon, Animecon ja Tracon, vetävät tuhansia kävijöitä nauttimaan luennoista, myyntipöydistä ja muiden seurasta.

Ehkä enemmänkin koen animen ja mangan jääneen vain yhdeksi vaiheeksi elämässäni ja harrastuksissani, mutta se on ollut ehdottomasti merkittävä vaihe. Olen tutustunut valtavan hienoihin ihmisiin, joista osaan pidän sitkeästi yhteyttä edelleen. Sarjat ovat viihdyttäneet, naurattaneet ja koskettaneet minua, olen samaistunut niiden hahmoihin ja saanut niistä uutta rohkeutta. Myös tapahtumajärjestäminen on tullut tutuksi Hypecon-nimisen hyvinkääläisen anime- ja pelitapahtuman myötä. Esiintymiskokemusta on karttunut, kun olen kiertänyt Etelä-Suomen tapahtumissa pitämässä luentoja, ja olen jopa puhunut harrastukseni hiljaisesta hiipumisesta. Anime, manga ja muu japanilainen populaarikulttuuri on kasvattanut ja muokannut minua nuoruudessaani vahvasti, ja olen siihen vain tyytyväinen. Jos voisin palata siihen hetkeen, kun seisoin neljätoistavuotiaana kirjaston mangahyllyn edessä ja mietin, pitäisikö minun ottaa mukaani jotain, tekisin yhden ainoan muutoksen. Ottaisin vielä enemmän mangaa luettavaksi.

INTERNETIN HALLINTAAN OSALLISTUMINEN DEMOKRATIA- KASVATUKSENA

 **JUHA LEINONEN** | Julkaistu Verken sivuilla 23.2.2015

INTERNETIN HALLINTA JA MONITOIMIJAMALLI

Internet on alun perin syntynyt hajautetuksi verkoksi, jota ei yhden keskuksen tuhoaminen kaada, vaan joka pysyy pystyssä. Sen vuoksi kenelläkään ei oikeastaan ole valtaa kaikkeen Internetissä tapahtuvaan. Valtioilla on toki lainsäädäntövallan kautta mahdollisuudet vaikuttaa niiden rajojen sisällä tapahtuvaan toimintaan. Yrityksillä on jotakin valtaa päättää tarjoamistaan palveluista ja niiden säännöistä. Intressijärjestöt pyrkivät vaikuttamaan eri tavoilla. Käyttäjätkin kontrolloivat sekä omaa että muiden toimintaa netissä.

Selkeä, kaikki kattava auktoriteetti puuttuu, koska valta on hajautettua. Internetin hallinta tapahtuu ns. monitoimijamallin (multistakeholder) kautta. Käytännössä se tarkoittaa sitä, että asianosaiset toimijat – valtio, yritysmaailma, järjestöt, kansalaisyhteiskunta, akateemikot, käyttäjät ja muut, joita kiinnostaa – kerääntyvät yhteen keskustelemaan. Maailmanlaajuisena keskustelufoorumina toimii IGF (Internet Governance Forum), Euroopan alueellisena kokoontumisena EuroDIG (European Dialogue on Internet Governance) ja Suomessa FIF (Finnish Internet Forum). Keskustelua käydään itse konferensseissa, mutta myös niiden ulkopuolella.

Hallintamekanismina monitoimijamalli on yllättävän idealistinen: ajatuksena on, että eri toimijat ilmaisevat näkemyksensä, jonka jälkeen keskustellaan, kunnes on saavutettu karkea konsensus. Tämän jälkeen kukin toimija toteuttaa saavutettua yhteisymmärrystä omalla toimialueellaan. Konsensus ei kuitenkaan sido juridisesti ketään.

Mekanismia onkin kritisoitu siitä, etteivät konferenssit oikeastaan tuota mitään konkreettista tai sitovaa. Vasta viime syksynä järjestetyssä IGF:ssa oli niin sanottuja best practice foorumeita, joista syntyi ehdotuksia parhaiksi käytännöiksi eri asioissa. Nekään eivät ole luonteeltaan sitovia, mutta niistä on silti hyötyä käytännössä. Yksi tuotetuista papereista koski lasten suojelemista verkossa.

DEMOKRATIAKASVATUKSEN NÄKÖKULMA

Yksi näkökulma tarkastella Internetin hallintaa on katsoa sitä poliittisena toimintana. Sen sijaan, että osallistujat olisivat päättämässä valtateiden rakentamisesta tai remonteista, he ovat päättämässä ”tiedon valtateistä” ja tavoista, joilla Internet toimii ja joilla sitä kehitetään. Vanha paikallinen politiikka koski fyysistä maailmaa, uusi globaali politiikka koskee virtuaalista maailmaa.

Vanhan politiikan häivähdys näkyy siinä, että asioista keskustelemassa on usein vanhoja, pukuun pukeutuneita, valkoihoisia miehiä. Nuorten ja nuorten aikuisten ääni puuttuu keskustelusta, vaikka he ovat yksi keskeisistä virtuaalisen maailman asukaryhmistä. Itselle merkityksettömiä asioita koskeva politiikka ei kiinnosta. Verkko sen sijaan on nuorten elämässä kaikkialla läsnä ja siten merkityksellistä. Internetin kehittymiseen vaikuttaminen voi tuntua mielekkäältä, koska se koskee jokapäiväistä elämää.

Osallistuminen mielekkääseen politiikkaan vahvistaa nuorten tuntemusta siitä, että he eivät ole vain statisteja ja toiminnan kohteita. Se voimaannuttaa heidät kansalaisyhteiskunnan toimijoiksi. Monitoimijamallissa on vielä se hyvä piirre, että jokainen ääni on aina vain osa keskustelua. Ketään ei voi vaientaa, ja toisaalta kenenkään ääni ei ole viimeinen sana.

Internetin hallintaan osallistuminen voidaankin nähdä demokratiakasvatuksena. Se eroaa kuitenkin muusta demokratiakasvatuksesta sen globaalimman luonteen vuoksi.

NUORTEN MAHDOLLISUUS OSALLISTUA

Nuorten mahdollisuus osallistua konferensseihin ja niiden ulkopuolella käytävään keskusteluun on kuitenkin rajallinen. Ensisijaisena syynä tähän on tietämättömyys. Itse en ollut kuullutkaan Internetin hallinnasta ennen kuin kävin viime vuoden kesäkuussa EuroDIG-konferenssissa. Sen yhteydessä nuorille pidetty koulutus New Media Summer School antoi perustietoja, jotka olivat välttämättömiä osallistumiseen.

Rahoituksen hankkiminen konferensseihin menemiseen on lisäksi oma pullonkaulansa. Useamman päivän konferenssimatkan järjestäminen ei ole rahallisesti aivan pieni urakka. Konferensseihin voi – kuten asiaan kuuluu – onneksi myös etäosallistua verkon yli. Etäosallistuminen on valitettavan usein vain etäkuuntelemista tai -katselemista, mutta joissain tilanteissa myös itse konferenssissa käytävään keskusteluun on mahdollista osallistua.

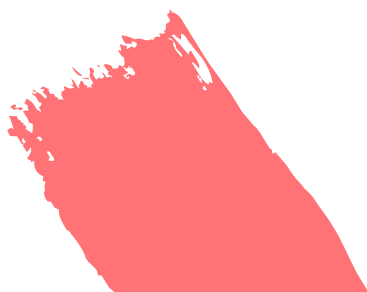
Osallistuin itse vuoden 2014 IGF-konferenssiin etänä, ja voin sanoa, että etäosallistumismahdollisuuksissa on paljon parannettavaa. Muutamat lähettämäni kommentit

luettiin paikan päällä, ja Twitterissä minä ja muut etäosallistujat olimme hyvin esillä. Virtuaalisen maailman ja fyysisen maailman yhteensovittaminen eli etäosallistujien ja paikallisten osallistujien välisen kommunikoinnin parantaminen on kuitenkin edelleen yksi keskeisistä etäosallistumisen kehittämistarpeista.

GLOBAALIIN KANSALAIKUUTEEN KASVAMINEN

Nuorten osallistumisen lisääminen vaatii muilta toimijoilta aktiivista halua kuunnella myös nuorten ääniä. Nuoret ovat monitoimijamallin omana toimijaryhmänään uusi lisäys. Kaikki eivät vielääkään hyväksy sitä, että he ovat mukana omana ryhmänään, eivätkä käyttäjäryhmään sulautettuna. Nuorten voimaannuttamisessa keskeistä on tiedon lisääminen hallinnan mekanismeista, sekä itse osallistumismahdollisuuksien lisääminen.

Verkko on on nykyisen aikakautemme suurin uudistus. Se on uudenlainen, globaali tila, joka asettuu limittäin fyysisen tilan kanssa. Uudessa maailmassa pätee sama demokraattinen periaate kuin vanhassa maailmassa: valta kuuluu kansalle, ja nuoret ovat osa kansaa. Nuorten voimaannuttaminen Internetin hallintaan osallistumiseen on osa globaaliin kansalaisuuteen kasvamista.





LUKU 5:

NUORTEN VERKKOMAAILMA JA NUORISOTYÖ





AITOUS VERKKOVUORO- VAIKUTUKSESSA: MITÄ JA MITEN?

 **SUVI USKI** | Julkaistu Verken sivuilla 6.10.2014

Aiemmassa Verken Viikon näkökulma -kirjoituksessani käsittelin profiili-työtä ja sitä, kuinka oman työroolin tuominen yhteisöpalveluun voi olla kerrassaan hankala projekti. (Suvi Uski: Facebook-profiili ammatillisessa käytössä – kuka minun tulisi olla?, 26.8.2013) Esiintyäkö Facebookissa vain työn merkeissä vai käyttääkö omaa siviiliprofiilia rohkeasti myös ammatillisessa toiminnassa? Omasta näkökulmastani käsin tärkeitä käsitteitä ovat verkkovuorovaikutuksen aloittaminen, kontaktin luominen ja ylläpitäminen. Tässä kirjoituksessa jatkan teemaa pohtimalla, kuinka verkkovuorovaikutukseen voi päästä käsiksi, ja käyn läpi konkreettisia esimerkkejä yhden mahdollisen verkkovuorovaikutuksen tavan, pikaviestimien, osalta.

Omaa toimintaa yhteisöpalveluissa täytyy harjoitella, jos siis tavoite on toimia verkossa. Toisille luontevan rytmin ja toimintatapojen löytäminen voi käydä nopeastikin, toiset voivat joutua harjoittelemaan enemmän. Kun uskaltaudumme tekemään jotain ja kun opimme tekemään jotain, toimintamme muuttuu hiljalleen tavaksi ja toimiminen helpottuu. Toiminnan aloittaminen voi tuntua hankalalta, mutta kun tulemme tutuksi uuden kanssa, voimme tuoda yhä enemmän omaa luonnettamme ja ainutlaatuisuuttamme mukaan tekemiseen. Monesti vuorovaikutuksen onnistumista eli luontevuutta kutsutaan aitoudeksi. Aitous ei ole ainoastaan yhden ihmisen mukanaan tuomaa luontevuutta, vaan molempien vuorovaikutuksen osapuolten on osallistuttava tämän luontevuuden todentamiseen.

KUINKA AITOUS TULEE OSAKSI VERKKOVUOROVAIKUTUSTA?

Kun opettelemme omaa tapaamme toimia, omaa olemista on hyvä tunnustella, mutta ei liiaksi. Olemme kaikki erilaisia ja eroamme myös arkipäivän toimintatavoissa, vaikka suuret linjat näyttäisivätkin muiden kanssa yhdenmukaisilta. Olemme kiinnostuneet eri asioista ja tapamme kohdata ihminen — nuori tai vanha — on meillä kaikilla omanlainen. Kaikki kokevat haasteita arkisissakin vuorovaikutustilanteissa eikä konflikteja ole tarkoitus välttää, vaan oppia parempia keinoja tuoda oma näkemys luontevaksi osaksi vuorovaikutuksen hetkeä.

Kuinka saada luonteva startti verkkovuorovaikutukseen? Aluksi aitoutta voi olla vaikkapa se, että myöntää sen, että ei ymmärrä missä mennään. Aitoutta on myös se, että kysyy nuorelta miten tämä sovellus toimii? Tai miten siellä sovelluksessa voisın olla mukana teidän jutuissa? Aitouden vastakohta voi puolestaan näyttäytyä niin, että tehdään sovelluksia tai tapoja olla esim. internetissä merkityksettömiksi tai vähäpätöisiksi, vain siksi, koska ei itse osata niissä toimia. Avoimen kiinnostuksen esittäminen voi sekin tietysti mennä toiseen ääripäähän, jos nuorta lähestyy liian tungettelevasti. Tällöin nuori voi sulkea aikuisen helposti ulkopuolelle. Yhteisöpalveluissa kuitenkin on monenlaisia eri ”tiloja”, ja yhden oven sulkeutuminen ei merkitse kaikkien ovien lukkiutumista. Oman yhteisen tilan löytäminen internetissä tai jopa yhden yhteisöpalvelun sisällä saattaa vaatia hetken sovittelutyötä, mutta oikean taajuuden löytyessä vuorovaikutus voi kehkeytyä luottamussuhteen rakentumiseksi.

OSALLISTUMISEN HAASTE NUOREN NÄKÖKULMASTA

Nuorena identiteetin rakentumisen vaiheissa myös suhde aikuisiin muuttuu. Kun oma mieli ja käsitys omasta kehosta ja mielestä on myllerryksessä, voi olla vaikea kommunikoida omaa oloa aikuisille ja olla toimiva osa yhteisöä. Kaikki nuoret eivät osallistu nuorille järjestettyyn toimintaan. Nuorelle nuorisotilaan saapuminen on moniulotteinen kokemus: täytyy tulla osaksi muiden nuorten ryhmää, täytyy tutustua toiminnan ohjaajiin, täytyy viestiä omille kavereille uuteen ryhmään menemisestä ja täytyy kertoa toisille kuka olen. Täytyy tutustua nuorisotilaan ja sen toimintaperiaatteisiin: Missä on vessa? Paljon kahvi maksaa? Kuinka pelikonsolivuorot jaetaan?

1. PIKAVIESTIMIEN HYÖTYJÄ VERKKONUORISOTYÖSSÄ: KONTAKTIN LUOMINEN

Pikaviestimet, kuten Facebookin Messenger tai WhatsApp, voivat tarjota arvokasta tukea uusien ja jännittävien sosiaalisten tilanteiden – kuten nuorisotoimintaan osallistuminen – menestyksekkääseen hallintaan. Esimerkiksi siellä missä kasvokkainen vuorovaikutus ei nuoresta tunnu luontevalta, voi auttaa se, että ensin jutustellaan esim. pikaviestimessä ohjaajan kanssa, ja sitten kun nuori saapuu paikan päälle ensimmäistä kertaa, tuntee hän tilasta jo jonkun. Näin on helpompi madaltaa osallistumisen kynystä ja kenties saada uusia hyviä tyyppejä mukaan porukkaan.

Tutkimusten mukaan verkkovuorovaikutuksessa pätee eri säännöt kuin kasvokkai-

sessä vuorovaikutuksessa, erityisesti perinteisillä mittareilla arvioitujen ujojen henkilöiden keskuudessa. Ujo ei ole välttämättä ujo netissä. Netissä vuorovaikutustilanteen sosiaaliset vihjeet ovat paremmin hallittavissa ja niitä on vähemmän kuin kasvokkai- sessa tilanteessa. Näin ollen kasvokkaisessa tilanteessa ujona tunnettu henkilö voikin olla varsin ulospäinsuuntautunut verkkovuorovaikutuksessa, jossa sosiaaliset vihjeet ovat eri tavalla jäsentyneitä. Jos kykymme toimia vuorovaikutustilanteessa jaetaan verkkovuorovaikutukseen ja kasvokkaiseen vuorovaikutukseen, on mielenkiintoista ajatella, mitä kasvokkaisessa vuorovaikutustilanteessa loistavasti pärjäävälle tapahtuu verkkovuorovaikutuksessa. Siksi on myös perusteltua kysyä, voiko ulospäin suuntau- tuneesta tulla netissä ujo?

2. PIKAVIESTIMIEN HYÖTYJÄ VERKKONUORISOTYÖSSÄ: TAVOITETTAVUUS

Yhteisöpalveluiden pikaviestimien myötä nuorisotyön ammattilainen tavoittaa liudan nuoria helpommin kuin koskaan aiemmin. Tiedottaminen ja kontaktin saaminen voi käydä käden käänteessä. Tavoittaminen on mahdollista nyt myös toisinpäin: nuoret voivat itselleen luontevalla tavalla lähestyä nuorisotyön ammattilaista. Mielenkiin- toista on se, kuinka myös ne nuoret, jotka aiemmin olisivat jääneet järjestetyn nuo- risotoiminnan ulkopuolelle, ovat nyt löytäneet mahdollisuuden vähitellen tulla osaksi nuorisotoimintaa.

3. PIKAVIESTIMIEN HYÖTYJÄ VERKKONUORISOTYÖSSÄ: LÄSNÄOLO

Kolmas esimerkki viestimien tarjoamasta tuesta näyttäytyy sellaisissa tilanteissa, jois- sa nuori kohtaa arjessa haasteita, joihin toivoisi luotetun aikuisen tukea. Kuitenkin kahdenkeskisen jutteluhetken järjestäminen voi olla vaikeaa kansoitettussa nuorisoti- lassa. Myös se voi tuntua nuoresta liian hankalalta, jos kahdenkeskistä tapaamisaikaa aletaan järjestämällä järjestämään. Nuori voi kokea, että hänen asiansa tulisi olla kyllin vakava, jotta tällainen järjestely olisi perusteltu ja tuen tarve saattaa näin ollen jäädä kokonaan ilmaisematta.

Kiitos pikaviestimien, yhteydenottokynnys on varsin matala ja asian ei tarvitse olla arkipäiväistä sananvaihtoa kummempi. Ohjaaja ehtii vastata nuoren keskustelunava- ukseen vaikka viiveellä ja keskustelu rytmittyy luontevaksi osaksi muun työskente- lyn virtaa. Parhaassa tapauksessa viestimissä ”idlaaminen” eli paikallaolo ilman sen kummempia aktiviteetteja voi näyttäytyä nuorelle läsnäolona ja välittämisenä. Usein pari kannustuksen sanaa tai kiinnostuksen osoittaminen voi olla merkittävä eteenpäin vievä ele.

4. SELKEÄT PELISÄÄNNÖT: VUOROVAIKUTUKSEN SÄÄTELY

Neljäs esimerkki, joka saattaa kolahtaa etenkin heihin, jotka käyttävät pikaviestimiä jo olennaisena osana työnkuvaansa on se, että vuorovaikutuksesta nuoren kanssa tulee liian intensiivistä. Nuori ottaa jatkuvasti ja tauotta yhteyttä ja kuormittaa ohjaajaa

liiksi. Tällaisiinkin tilanteisiin on syytä punoa selkeät säännöt, aivan kuin muussakin nuorten kanssa järjestettävässä toiminnassa. Joskus se, että nuori hakee loputtomasti kontaktia ohjaajaan, on merkki toisenlaisesta avuntarpeesta. Tilannetta arvioiessaan ohjaaja voi esimerkiksi pyytää liikaa kontaktoivaa nuorta tulemaan nuorisotilaan ja osallistumaan enemmän yhteistoimintaan. Tai jos kyse on erityyppisestä avun tarpeesta, hän voi ohjata nuorta esimerkiksi koulukuraattorille, harrastustoimintaan tai tukea keskusteluyhteyden syntymistä johonkin toiseen tahoon.

Kaikissa näissä edellä mainituissa esimerkeissä keskeistä on keskusteluyhteyden avaaminen ja ylläpitäminen. Senkin voi ajatella olevan jonkinlaista läsnäoloa, jos näkyy toisille ainoastaan linjoilla olemista viestittävänä pienenä vihreänä kuvakkeena, vaikei koko ajan suoltaisi päivityksiä tai kyselisi kuulumisia.

Verkkovuorovaikutus tuo mukanaan monenlaisia tapoja olla tavoitettavissa ja läsnä. Nuorisotyön ammattilainen ei ole missään mielessä yksin tämän aihealueen pohdinnan kanssa. Myös vanhemmat, sukulaiset, ystävät ja muut nuoresta välittävät tahot pyrkivät samaan päämäärään: siihen, että linja on auki.

LÄHTEET:

Kiitos Mimmi Mäkiselle viitaten keskusteluun nuorisotyön yleisistä toimintaperiaatteista.

LÄHTEITÄ UJOUS-TUTKIMUKSEEN:

Stritzke, W. G., Nguyen, A., & Durkin, K. (2004). Shyness and computer-mediated communication: A self-presentational theory perspective. *Media Psychology*, 6(1), 1–22.

Orr, E. S., Sisic, M., Ross, C., Simmering, M. G., Arseneault, J. M., & Orr, R. R. (2009). The influence of shyness on the use of Facebook in an undergraduate sample. *CyberPsychology & Behavior*, 12(3), 337–340.

Baker, L. R., & Oswald, D. L. (2010). Shyness and online social networking services. *Journal of Social and Personal Relationships*, 27(7), 873–889.

SOSIAALISEN VUOROVAIKUTUKSEN TEORIAA:

Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. New York, NY, USA: Anchor.

NUORISO- TYÖNTEKIJÄN NORMIPÄIVÄ

MARCUS LUNDQVIST

12:00 MATKALLA TÖIHIN – SOUNDCLOUD

Työmatka taittuu polkupyörällä ja matkaa vauhdittaa kuulokkeet korvilla ja niistä kantautuva musiikki. Nuorisotyöntekijä on luvannut kuunnella erään ujon ja hiljaisen rokkaripojan omia kappaleita SoundCloudista. Musiikki vaikuttaa oikein lupaavalta ja se tarjoaa illalla nuorisotilalla nuorisotyöntekijälle ja yleensä aralle nuorelle hyvän yhteisen keskustelunaiheen.

12:30 TOIMISTOLLA – YLILAUTA

Sähköpostit tarkistettu ja kuppi höyryävää kahvia edessä. Nuorisotyöntekijällä on hetki aikaa tarkistaa, mistä Ylilaudalla keskustellaan: onko jotain sellaista, mikä voisi nousta nuorten kanssa puheenaiheeksi illalla nuorisotilalla. Samalla tulee katsastettua päivän verkkoilmiöt ja meemit.

13:30 TUKUSSA – INSTAGRAM

Tulevana viikonloppuna on nuorten disko, jonka hankintoja ollaan tekemässä tukussa. Ostosten ohessa on aikaa napsia muutamia valokuvia Instagramiin, mainostaa tapahumaa ja tehdä omaa työtä tunnetuksi – nuorisotyöntekijän arki on paljon muutakin kuin vain biljardin pelaamista nuorisotilalla.

14:00 PALAVERISSA – HEARTHSTONE

On palattu kiireen vilkkaa takaisin toimistolle, jossa on alkamassa viikoittainen palaveri. Tällä viikolla aiheet eivät ole nuorisotyöntekijän kannalta kovinkaan tärkeitä,

joten hän uppoutuu hetkeksi pelaamaan yhden erän Hearthstonea tutun nuoren kanssa. Pelin jälkeen nuoren kanssa vaihdetaan kuulumiset pelin chatissa ja taas voidaan keskittyä palaveriin.

15:00 LÄKSYKLUBI – VINE

Opettajalta on tullut viestiä, että oppilaalla on vaikeuksia biologian opinnoissa, eikä häntä ole kotitehtävien tekeminen kiinnostanut. Nuorisotyöntekijä innostaa nuorta tekemään biologian läksyt Vine-palvelulla, josta video jaetaan opettajalle.

16:00 LINJA-AUTOSSA – WHATSAPP

Pikaviestimet ovat piipitelleet pitkin päivää. Nyt on rauhallinen hetki vastailla tiedusteluihin ja syventyä katsomaan, mitä kaikkea nuoret ovat kirjoitelleet nuorisotilan WhatsApp-ryhmässä. Samalla nuorisotyöntekijä jatkaa kahdenkeskistä keskustelua erään nuoren kanssa hänen perheongelmistaan.

18:00 NUORISOTILALLA – TWITCH.TV

Nuoret innostuvat pelaamaan NHL-peliä ja syntyy pientä kinaa, koska kaikki eivät ehdi tänään osallistua turnaukseen. Nuorisotyöntekijä päättää virittää yhdessä innostuneiden nuorten kanssa live-lähetyksen pystyyn, jolloin ne nuoret, jotka eivät illan aikana pääse pelaamaan, voivatkin toimia pelin selostajina. Sana ottelusta kiirii sosiaalisen median kautta. Myös ne nuoret, jotka eivät ole nuokkarilla, pääsevät seuraamaan NHL-turnausta verkon välityksellä.

19:30 KOTIIN LÄHDÖSSÄ – YO

Nuorisotyöntekijä on lähdössä kotiin, mutta ulko-ovella hän päättää muistuttaa nuorisovaltuustolaisia illan kokouksesta. Hän lähettää kaikille Yo-ilmoituksen, jotta he muistaisivat varmasti saapua illalla paikalle.

ESPORTS NUORISO- TYÖHÖN

PASI TUOMINEN

Kesällä 2014 Yleisradio teki pioneerityötä Suomessa ja lähetti esports-turnauksia suorana tv-lähetyksenä Assembly-pelitapahtumasta. Turnauslähetykset sekä ihastuttivat että vihastuttivat kansaa. Osa katsojista piti lähetyksiä parhaana, mitä Suomen televisioista voi seurata. Osa katsojista kirosi Ylen tv-lätäkön syvimpiin saviin.

MIKÄ ESPORTS?

Esports, electronic sports tai elektroninen urheilu on digitaalista kilpapelaaamista. Kaksi pelaajaa tai tiimiä pelaavat samaa peliä ja ottavat mittaa toisistaan. Pelistä riippuen pelaajien määrä, voittamisen ehdot ja pelaamisen rajat vaihtelevat. Turnauksissa ja liigoissa on aivan samat periaatteet kuin missä tahansa muussakin urheilussa. Samasta pelistä voi olla erilaisia kilpailumuotoja, aivan kuten tenniksessä, kelkkailussa tai juoksussa.

Digitaaliset pelit määrittelevät kilpailun ehdot ja rajat. Pelaajan haasteena on hyödyntää pelimekaniikkaa ja annettuja resursseja mahdollisimman tehokkaasti. Pelaajan fyysinen voima näyttelee pientä osaa, mutta pelaajalta kysytään kuntoa, pelien ja turnausten usein venyessä pitkiksi. Kunnon lisäksi pelaajat tarvitsevat hyvää strategista havainnointikykyä, kommunikaatiotaitoja, kykyä tehdä nopeita päätöksiä, ryhmätyötaitoja sekä itsehillintää.

SUURET AREENAT

Kun puhutaan esportsista ja digitaalisista peleistä, yksi yleisimmistä peloista pelien sisällön lisäksi on liikunnan puute. Varsinkin lapsista ja nuorista puhuttaessa kiinnitetään huomiota siihen, että pelaava lapsi liikkuu tarpeeksi. Pelitoimintaan tai esports

-toimintaan kannustaminen ei missään nimessä sulje pois mahdollisuutta harrastaa liikuntaa. Esporttauksen ei ole tarkoitus olla elämää hallitsevaa ja kaiken ajan nielevää toimintaa. Se on harrastus siinä missä kalastaminen, piirtäminen tai punttien nostelu.

Elektroninen urheilu on hyvin suosittua. Suomessa media ei ole vielä kovin voimakkaasti esportsiin tarttunut. Sen sijaan muualla maailmassa kohistaan ilmiöstä jo kovasti. Suosio on tuonut mukanaan myös rahan, aivan samoin kuin perinteisessäkin urheilussa. Kun väki kiinnostuu, myös sponsorit kiinnostuvat ja raha alkaa liikkua. Esports-maailmassa suurimmat palkintopotit liikkuvatkin jo miljoonissa euroissa ja moni ihminen elättää itsensä toimimalla tavalla tai toisella elektronisen urheilun parissa. Suomessa on muutama ammattilainen esports-pelaaja, jotka elättävät itsensä pelaamisella.

NUORISOTYÖN AIRUT

Esports toimii nuorille yhtenä pelikulttuurin muotona. Pelit ja esports kiinnostavat nuoria paljon ja he pelaavatkin paljon samoja pelejä, joissa kilpaillaan ammattimaisesti. Ammattilaisturnauksissa kilpailevat pelaajat saavat osakseen samanlaista fanitusta kuin perinteisemmätkin urheilijat. Joukkueilla tai tiimeillä on omia kannattajakerhoja ja oheistuotteet ovat kysyttyä tavaraa.

Elektroninen urheilu tarjoaa nuorille vetovoimaisena harrastuksena loistavan nuorisotyöllisen väylän, jonka avulla on mahdollista kohdata nuoria heidän oman kulttuurinsa parissa. Kasvatuksellisuus ja tuki ovat hyviä lisiä esports-harrastuksessa. Tämän lisäksi nuorisotyö voi tukea järjestämällä nuorelle esports-tiimille vaikkapa harjoittelupaikan, valmentajan tai laitteistoa.

Esports nuorisotyön muotona on rajoja rikkovaa. Se yhdistää luontevasti sekä verkossa tapahtuvaa että fyysistä toimintaa. Se myös mahdollistaa uudenlaisen yhteistyön harrastajayhteisöjen, järjestöjen, kuntien, seurakuntien ja kaupallisten toimijoiden kesken. Työmuodolla on mahdollista tavoittaa sellaisia nuoria, jotka eivät välttämättä muuten olisi nuorisopalveluiden piirissä. Esports-toiminta saattaa olla jopa kipinä nuorelle lähteä mukaan kerhoon tai nuorisotalolle. Nuoriso-ohjaajan ei tarvitse heittäytyä valmentajaksi tai olla välittömästi elektronisen urheilun guru. Kiinnostus ja innostus riittävät alkuun, ja esportsin parissa tehtävässä työssä oppii takuulla uutta. Esports-toiminnassa riittää usein, että nuorilla on jokin tarve tai halu tehdä tietyn tyyppistä toimintaa, oli kyse sitten bändi-toiminnasta, askartelusta tai graffitin maalauksesta. Aikuisen rooli on kuunnella, tukea, mahdollistaa, jäsenellä ja ohjata.

Jokaisen nuorisotyön ammattilaisen ei pidä eikä tarvitse heittäytyä peliosajaksi tai edes innostua tästä työmuodosta. Eivät kaikki hihku innosta kokki- tai musiikkikerhoistakaan. Useimmat kuitenkin ymmärtävät sen, kuinka hyviä työmuotoja ne ovat ja mitkä niissä ovat nuorisotyöllisesti loistavia tarttumakohtia. Samaa ymmärrystä pitää riittää myös niille nuorisotyön ammattilaisille, jotka tahtovat jättää sählypallon kaappiin ja ottavat sen sijaan ohjaimet käsiinsä pelatakseen turnauksen uusinta MOBAA nuorten kanssa.

MITÄ JOKAISEN NUORISOTYÖNTEKIJÄN PITÄÄ OSATA?

SUVI TUOMINEN

Verkkonuorisotyö, digitaalinen työote, mediakasvatus... Epämääräisiä termejä, jotka menevät päällekkäin ja limittäin. On ihan sama miksi sitä kutsutaan, mutta tavoite on tämä: nuorisotyöntekijän on osattava hyödyntää työssään digitaalista mediaa ja nuorten verkkokulttuureja.

Mitä kaikkea digiajan nuorisotyöntekijän osaamiseen sitten kuuluu? Kokosin seitsemän asiaa, jotka kaikkien nuorten parissa työskentelevien pitäisi mielestäni hallita ainakin jollakin tasolla.

1. **Ymmärrys nuorten verkkokäytöstä.** Mitä nuoret tekevät netissä ja miksi? Mikä merkitys netillä ja peleillä on nuorten arjessa? Nuorten verkkokulttuurien tunteminen on pohjana sille, että nuorisotyöntekijä osaa suunnitella nuorille mielekkäitä verkkonuorisotyön tai mediakasvatuksen muotoja. Nuorisotyöntekijän on jatkuvasti päivitettävä tietonsa ja asenteensa, ja asiantuntijoina kannattaa tietysti käyttää oman lähipiirin nuoria.
2. **Tietoisuus olemassa olevista menetelmistä.** Miten nuoria tavoitetaan, tuetaan ja kohdataan verkossa? Miten nuoria kannustetaan tuomaan omia mielipiteitään esille vaikkapa blogeissa ja vlogeissa? Kannattaa ottaa selvää, mitä muualla on tehty, ja soveltaa muiden menetelmiä omaan käyttöön. Esimerkiksi pelitoimintaan, nuoria osallistamaan sisällöntuotantoon, kohtaamispalveluihin ja some-markkinointiin on olemassa monia erinomaisia esimerkkejä niin järjestöjen, seurakuntien kuin kuntien nuorisotyön parista.
3. **Ammattieettinen pohdinta.** Verkkomedian parissa toimiminen asettaa nuorisotyöntekijän uudenlaisten ammatillisten ja eettistenkin kysymysten äärelle: Mi-

ten paljon nuoren elämää saa seurata verkon välityksellä? Mikä on nuorisotyöntekijän vaikutusvalta ja vastuu nuorten verkkoyhteisöissä? Miten paljon omasta vapaa-ajasta voi kertoa netissä? Voiko nuoren ottaa kaveriksi Facebookissa? Yksiselitteisiä vastauksia ei ole olemassa, vaan näitä on pohdittava jokaisen työkönään ja myös tilannekohtaisesti.

4. **Verkkoviestinnän tyylikeinot.** Nuorten verkkoviestintää leimaa visuaalisuus: fiiliksiä välitetään kuvilla, videoilla, hymiöillä ja tarroilla. Nuorisotyöntekijän ei tarvitse yrittää käyttää nuorten kieltä, jos se ei tunnu luonnolliselta, mutta nuorten viestintää on osattava tulkita. Kun ymmärtää verkon tietynlaisen hallitsemattomuuden, on helpompaa hyväksyä, että viestiminen ei aina onnistu. Lisäksi verkossa on osattava reagoida nopeasti, ja tunteita sekä empatiaa pitää pystyä ilmaisemaan.
5. **Tekninen osaaminen.** Teknologiasta pitää kiinnostua ainakin sen verran, että ymmärtää sen tarjoamat mahdollisuudet nuorten parissa tehtävälle työlle. Siinä pystyy esimerkiksi pohtimaan, millaisia välineitä nuorisotilalle kannattaa hankkia tai mitä some-palveluita voitaisiin ottaa nuorisotyölliseen käyttöön. Nuorisotyöntekijän ei tarvitse hallita kaikkia välineitä täydellisesti, eikä ymmärtää kaikkien some-palveluiden toimintalogiikoita, vaan tärkeintä on osata soveltaa tekniikkaa nuorisotyöllisiin menetelmiin. Ja jos jotain ei tajua, aina voi kysyä kollegalta – tai nuorilta!
6. **Kokeileva asenne.** ”Ei tällainen vanha työntekijä ymmärrä nuorten netti-maailmaa” on todella huono peruste olla käyttämättä digimedioita työssään. Työntekijän ei tarvitse olla datavelho eikä someguru, mutta hänen on uskallettava kokeilla erilaisia työmuotoja ja -menetelmiä. Osa niistä jää pysyvämpään käyttöön, osa ei. Ainakin on kokeiltu!
7. **Nuorten ohjaamisen taidot.** Nuorisotyöntekijän ammatillisuus ja persoona eivät katoa mihinkään, vaikka toimintaan liittyy digitaalinen väline. Esimerkiksi nuorten ottaminen mukaan toiminnan suunnitteluun ja toteuttamiseen on tärkeää myös verkkomaailmassa.

Tuleeko mieleesi jokin muu taito tai seikka, joka digiajan nuorisotyöntekijän pitäisi hallita? Kerro!

MIKKO HAUTAKANGAS toimii tutkijana Tampereen yliopiston Comet-tutkimuskeskuksessa. Hän on tutkinut muun muassa tosi-TV-ilmiötä, poikien ja nuorten miesten mediakulttuuria sekä lifestyle-bloggaamista.

ALEX IHONEN on 18-vuotias helsinkiläinen ja hän suorittaa kolmatta vuotta logistiikan perustutkintoa Stadin ammattiopistossa. Hänen aikomuksenaan on jatkaa AMK:hon ICT-alalle. Vapaa-ajalla Alex viettää aikaa kavereiden kanssa pelejä pelaten ja striimejä katsellen.

IIDA on 17-vuotias Pohjois-Pohjanmaalla asuva lukiolainen ja hän toimii Habbo Hotelin Netari-huoneessa apuohjaajana. Iidan seikkailut Habbossa alkoivat vuoden 2008 syksyllä. Habbossa on Iidan mukaan helppo tutustua ihmisiin eri puolelta Suomea, pienen paikkakunnan lapsena uusien ihmisten löytäminen oli hänestä jännittävää. Habbosta tuli turvapaikka, jossa hän pystyy olemaan yhteyksissä kavereiden kanssa, pitämään yllä kisahuoneita ja osallistumaan erilaisiin tapahtumiin.

OTTO JOKINEN on 17-vuotias poika Pornaisista. Hän opiskeli vuoden Porvoossa painaviestinnän perustutkintoa, mutta se ei tuntunut oikealta alalta, joten nykyään hän opiskelee ensimmäistä vuotta datanomiksi Sipoossa. Koulussa Oton päätyöväline on tietokone. Hän pitää myös keikoilla ja festareilla kiertelystä, vuodenajasta riippumatta.

HEIKKI LAUHA työskentelee suunnittelijana Verkessä, vastaten muun muassa tutkimustoiminnasta ja ulkoisesta viestinnästä. Erityisenä mielenkiinnon kohteena hänellä on nuorten osallisuustoiminnan laajentaminen sekä verkkonuorisotyön yhteiskunnallinen vaikuttavuus.

ANNUKKA LEHTIKANGAS toimi kesällä 2014 Verkessä korkeakouluharjoittelijana. Hänen tehtävänään oli nuorten verkkokulttuuria ja -käyttäytymistä käsittelevän tutkimuksen kartoittaminen sekä kartoitusta koskevan raportin kirjoittaminen. Annukka on maisterivaiheen sosiologian opiskelija, joka on kiehtoutunut nuorisotutkimuksesta. Erityisesti hän on inspiroitunut nuorten verkkokäyttäytymisen monimuotoisuudesta ja jatkaa aihepiiriin tarkastelua pro gradu -tutkielmassaan.

JUHA LEINONEN on teologian maisteri, joka opiskelee estetiikkaa. Hän on kiinnostunut Internetin hallinnasta, tietokonepelikulttuurista ja nuorten vaikutusmahdollisuuksien lisäämisestä. Verkossa hänet löytää usein Facebookista kirjoittamasta mielipiteitään tai Youtubesta katsomasta pelivideoita.

MARCUS LUNDQVIST toimii Verkessä suunnittelijana. Hänen osaamiseensa kuuluvat sosiaalisen median palvelut sekä verkkonuurisotyön teknologinen puoli. Vapaa-ajallaan hän viettää paljon aikaa netissä ja ajoittain sekoittaa työn ja vapaa-ajan.

JANNE MATIKAINEN on sosiaalipsykologiasta väitellyt valtiotieteen tohtori ja työskentelee tutkijana Helsingin yliopistossa viestinnän oppiaineessa. Tutkimus on keskittynyt verkon sosiaalisiin ilmiöihin, viime aikoina erityisesti sosiaaliseen mediaan.

MILLA on 17-vuotias Lahdessa asuva hevimetalliin hurahtanut lukiolainen, joka omistaa kissan ja laajan sarjakuva- sekä pelikokoelman. Hän aloitti Habbo Hotelin 2008, mutta apuohjaajahommat astuivat kehiin vasta viimeisen vuoden aikana. Synkän pukeutumisen ja huumorin rinnalla hän osaa pitää myös värikkäistä asioista, kuten polkkakarkeista.

SILJA NIELSEN toimii yhteisö- ja turvallisuusasioiden koordinaattorina tanskalaisessa lasten sosiaalista mediaa tuottavassa watAgame-yrityksessä. Hän tutki suomalaisten lasten netissä saamia ja lähettämiä seksiviestejä Turun yliopiston mediatutkimuksen gradua varten.

ELINA NOPPARI on tutkija Journalismin, median ja viestinnän tutkimuskeskuksessa (Comet) Tampereen yliopistossa. Hän tutkii muun muassa lasten ja nuorten mediaympäristön muuttumista.

JENNA PULKKINEN on 19-vuotias nuori, joka asuu tällä hetkellä Helsingissä ja opiskelee Haaga-Heliassa journalistiikkaa. Hän seuraa paljon sosiaalista mediaa, kuten Twitteriä ja Instagramia, pelaa videopelejä, soittaa huonosti kitaraa ja kirjoittaa. Ja-panilaista popkulttuuria Jenna alkoi kuluttamaan toden teolla 14-vuotiaana, nykyään siitä on hänellä jäljellä enää lähinnä katumuoti ja musiikki.

SAKU RÄSÄNEN on 30-vuotias sosionomiopiskelija Helsingistä, jolla on taustalla nuorisotyön opintoja. Verkko yhteisöllisyys ja verkon tarjoamat mahdollisuudet yhteisöjen muodostumiselle kiinnostavat häntä erityisesti. Saku on pitkän linjan fanaattinen katusessitiilien opettaja ja koreografi ja kiinnostunut myös internetin vaikutuksista ja mahdollisuuksista tässäkin kontekstissa.

JOHANNA SUMIALA on viestinnän dosentti ja mediatutkija Helsingin yliopiston tutkijakollegiumissa. Häntä inspiroi kaikenlaisten nyky-yhteiskunnan mediaailmiöiden analyysi ja kriittinen pohdiskelu.

LAURI SUNDBERG on 27-vuotias sosionomi Helsingistä, jota kiinnostaa työkenttänä nuorten parissa tehtävä työ. Hän on ollut erinäisten verkkofoorumien jäsen suurimman osan elämästään. Verkossa häntä vetää puoleensa sosiaalinen media, jota hän toisinaan saattaa käyttää hieman liiankin aktiivisesti. Myös kaikenlaiset verkko yhteisöt, keskustelupalstat ja uudet verkkoilmiöt ovat hänen kiinnostuksensa kohteita.

LEENA SUURPÄÄ työskentelee Nuorisotutkimusverkostossa tutkimusjohtajana. Häntä kiinnostaa kaikenlaiset tutkimus- ja yhteiskunnalliset avaukset koskien nuoria ja nuoruutta. Mediakaupungin ilmiö on yksi oiva esimerkki tällaisesta avauksesta.

KAROLIINA TALVITIE-LAMBERG väitteli viime keväänä Helsingin yliopistoon vlogeista tunnustuksellisuutta itsensä esittämisen paikkoina. Hän tutkii tällä hetkellä vlogeja todellisuuden esittämisen ja luomisen ympäristöinä.

ELLIMAIJA TANSKANEN on lukiolainen. Hän käyttää nettiä päivittäin muun muassa Facebookin ja Instagramin päivittämiseen, Tumblr-blogin pitämiseen, ystävien kanssa keskustelemiseen ja tiedonhakuun. Hän harrastaa lisäksi tanssia.

PASI TUOMINEN vastaa Verken digitaalisten pelien parissa tapahtuvasta toiminnasta. Intomielisenä pelaajana Pasi pyrkii seuraamaan pelikulttuuria kattavasti. Miehen mieltä lämmittävät myös chili, hi-fi ja sci-fi. Jopa perheen koira on saanut nimekseen Jedi.

SUVI TUOMINEN toimii Verkessä projektipäällikkönä vastaten muun muassa Verken hallinnollisista kuvioista ja kansainvälisestä yhteistyöstä. Hän on erityisen viehättynyt Verken ajaman digitaalisen käsityöläisyyden ideasta.

SUVI USKI on sosiaalipsykologi ja hän toimii tutkijana Helsingin yliopiston sosiaaliteiden laitoksella. Hän on kiinnostunut yhteisöpalvelujen käyttäjäprofiileista ja näiden mahdollisuuksista oman identiteetin rakentamisessa.

ELIISA VAINIKKA työskentelee tutkijana Tampereen yliopiston Comet-tutkimuskeskuksessa. Hän on tutkinut muun muassa nuorten aikuisten mediankäyttöä ja lukutotumuksia sekä sosiaalista mediaa.

MIKKO VILLI toimii yliopistonlehtorina ja Viestinnän tutkimuskeskus CRC:n tutkimusjohtajana Helsingin yliopiston sosiaalitieteiden laitoksella. Mikon tutkimus kohdistuu mediajohtamiseen, sosiaaliseen mediaan, mobiiliviestintään ja valokuvalliseen viestintään. Hän on työskennellyt tutkijana myös Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa, Taideteollisessa korkeakoulussa sekä Tokion yliopistossa.

NOORA VÄISÄNEN on 16-vuotias tyttö Porvoosta ja hän opiskelee Helsingissä Keskuspuiston ammattiopistossa. Hän harrastaa vloggausta ja bloggausta.

VERKKO NUORTEN KOKEMANA JA KERTOMANA

Julkisessa keskustelussa nuorten verkon käyttöä käsitellään lähinnä uhkien ja riskien kautta. Myös nuorisovaltuustojen ammatillisessa keskustelussa painottuu lastensuojelullinen auttava näkökulma. Nuorten verkkomaailma ja -kulttuuri on kuitenkin hyvin rikasta: siihen liittyy niin oman identiteetin rakentamista, vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyttä kuin uudenlaista osallisuutta ja toimijuutta.

Verkko nuorten kokemana ja kertomana –artikkelikokoelman tavoitteena on tarjota uudenlaisia näkökulmia nuorten verkon käyttöön. Se käsittelee aihetta erityisesti nuorten omien kokemusten ja merkityksenantojen kautta. Teos on suunnattu kaikille nuorten verkkomaailmasta kiinnostuneille, ennen kaikkea nuorten parissa työtä tekeville ja nuorisovaltuustojen asiantuntijoille. Kirjaa voidaan hyödyntää myös oppimateriaalina tai oheislukemistona nuorisovaltuustojen oppilaitoksissa.

Artikkelikokoelman kirjoittajina ovat toimineet sekä nuorten verkkomaailmaa tarkastelleet tutkijat ja asiantuntijat että nuoret itse. Kirjan sisältö pohjautuu Verken sivustolla vuosina 2014–2015 julkaistuihin Viikon näkökulma –kirjoituksiin. Kaikki kirjan materiaalit ovat luettavissa ja vapaasti hyödynnettävissä Verken sivuilla osoitteessa www.verke.org.

ISBN 978-951-9245-26-3 (nid.)

ISBN 978-951-9245-27-0 (PDF)